15
ДЕКЕМВРИ 2001

Софтуер | ACDSee 4 | Advanced Archive Password Recovery |
Хардуер | БАИТ Експо 2001 | iPOD | Creative SB Audigy |

ЦЕНА С ДИСК - 4 ЛВ.; БЕЗ ДИСК - 2,50 ЛВ.

PC CLUB

www.pcclub-bg.com



Представяне на компютърната версия на популярната телевизионна игра.
Специално интервю с водещия Ники Кънчев.

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

CIVILIZATION III

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

НА ДИСКА

Xenon 2000
Пълна версия
+ още 4 цели игри

Star Wars ep. 2
Първите клипове от

ИГРИ: Empire Earth, FIFA 2002, Ghost Recon, New York Race, SolSuite 2001, Wizardry 8, Zoo Tycoon

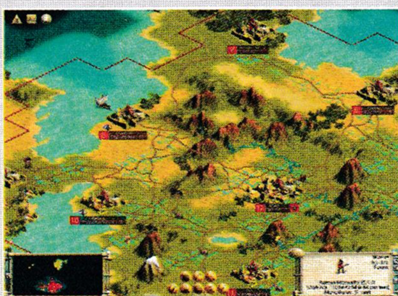
ПРОГРАМИ: Dacris Benchmarks, Disk Commander 1.2, ICQ 2001 3634, IncrediMail, NeoPaint 4, Windows XP PowerToys

ГАЛЕРИЯ: Age of Mythology, Civilization III Screensaver, Civilization III Trailer, C&C: Renegade

в броя още

- AQUANOX
- FIFA 2002
- EMPIRE EARTH
- MYTH 3
- 4x4 EVO 2
- PROJECT EDEN

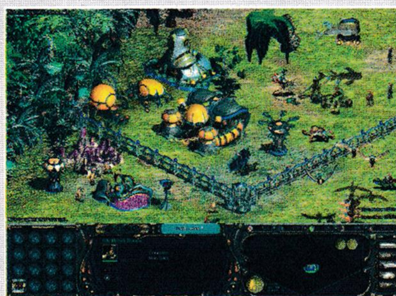
Civilization III



Новият епос на Сид Майер

стр. 8

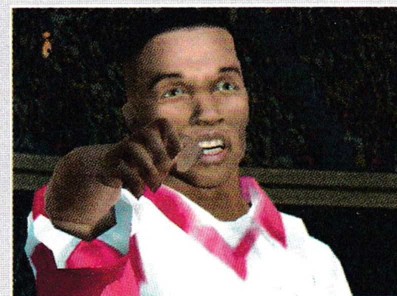
Galactic BattleGrounds



Star Wars среща Age of Empires

стр. 18

FIFA 2002



Нови футболни емоции

стр. 24

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Сътрудници: Павел Панков, Иван Цирков
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА, Продажби: Жак Прес ООД

Издава „PC Club" ООД

EMPIRE EARTH

За първи път цялата човешка история в реалновремева игра

■ Stainless Steel Studios/Sierra ■ sierrastudios.com/games/empireearth ■ PII 350 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D video ■ RTS ■ 1 CD

В продължение на три години Рик Гудман с помощта на Stainless Steel Studios успя да направи това, което други много компании не биха могли да постигнат и за три пъти повече време. Такъв мащабен проект бе бленуван от милиони фенове още от времето на Civilization. Защото да видиш цялото световно технологично развитие, претворено в реално време, е мечта на всеки любител на стратегиите.

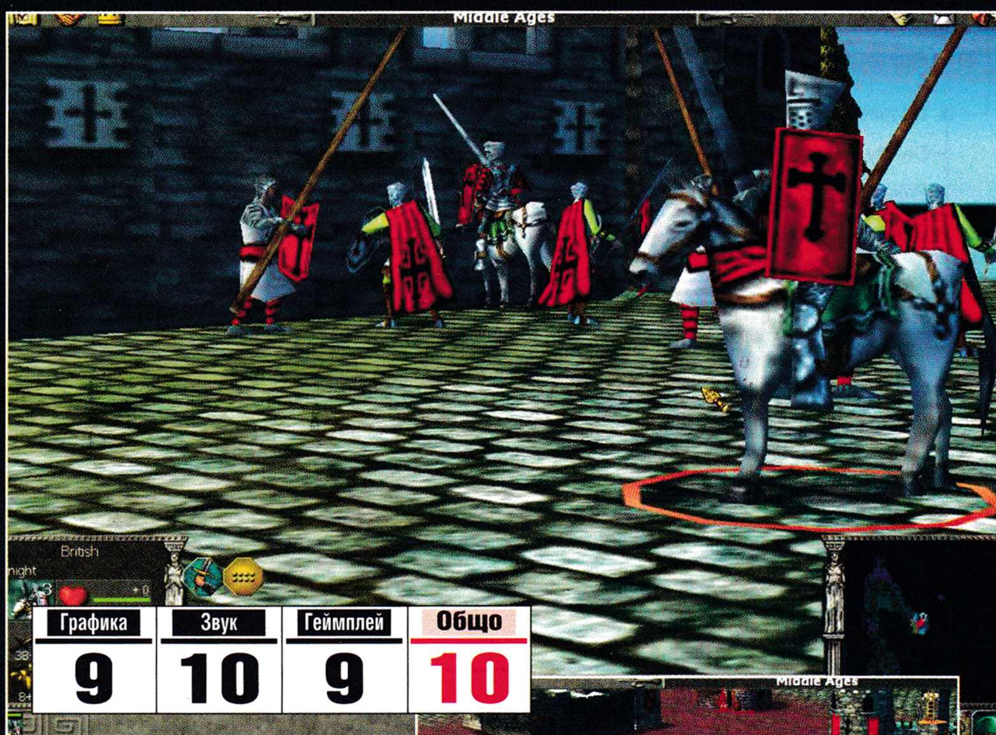
Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Още преди 2-3 години, когато видях Age of Empires, помислих, че въпросната мечта се сбъдва. Оказа се обаче, че въпреки огромното количество единици, времевото развитие на играта не успява да достигне до много от интересните епохи в човешкото развитие. Тогава си помислих "Какво пък? Ще трябва да почакам още малко...". И не е изненада за никого, че осъществяването на "довършителните работи" по Age-a е свързано именно със създателя на тази игра. Рик Гудман събдва тази мечта в Empire Earth по един типично за него грандиозен начин.

Повечето критици характеризират Empire Earth като епична. Аз добавям, че

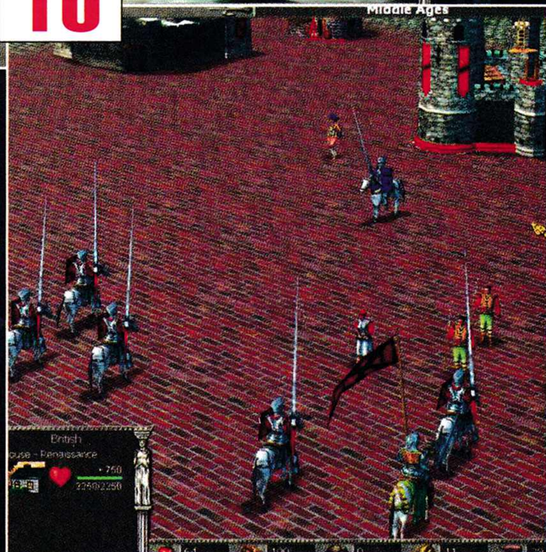
играта е титанична. И необятна.

Ако някой си мисли, че това е една от онези игри, които захващате за по половин час на ден и изигравате за по-малко от седмица, то това е най-голямата грешка, която може да направи. Първото и най-важно нещо, с което трябва да се заемете, е обучението. В играта няма туториал, но пък за сметка на това ще можете да изиграете цели 8 обучаващи сценария. И не се надявайте да ги минете всичките за по малко от 4-5 часа. Още един индикатор за времеемкостта на играта е фактът, че само за преходите от една епоха в друга е необходим около

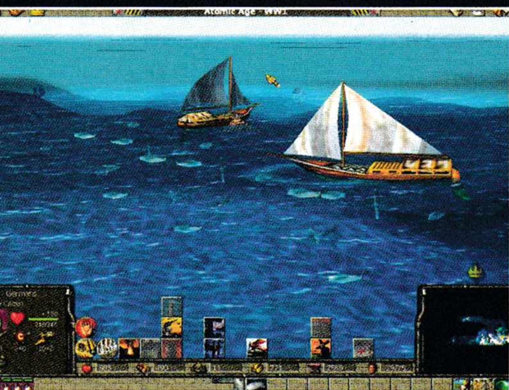


Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	10	9	10

Хаосът не отсъства в която и да е армия.



Рицари, готови за бой.



Лесно им е на рибарите.

час. А периодите са цели 12! Но засега ще оставя този аспект от играта и ще кажа няколко думи за цивилизациите. В играта те са цели 20, но истинското удоволствие идва от това, сами да определяте характера на културата си. Основният принцип, по който се различават страните, са 100-ината показателя, които ги характеризират. Например руснаците и немците разполагат с най-различни бонуси за танкове, докато никоя от страните от древния свят не може да се похвали с такива предимства, но за сметка на това компенсират в някой от по-ранните етапи с по-далекобойни стрелци, да речем. При създаване на ваша цивилизация след достигане на някакви успехи, ви се дават точки, чрез които, стига да разполагате с достатъчно, можете да закупите всеки от тези бонуси. Разбира се, колоритът на играта не са нациите, а тези, които се борят за тяхното величие.

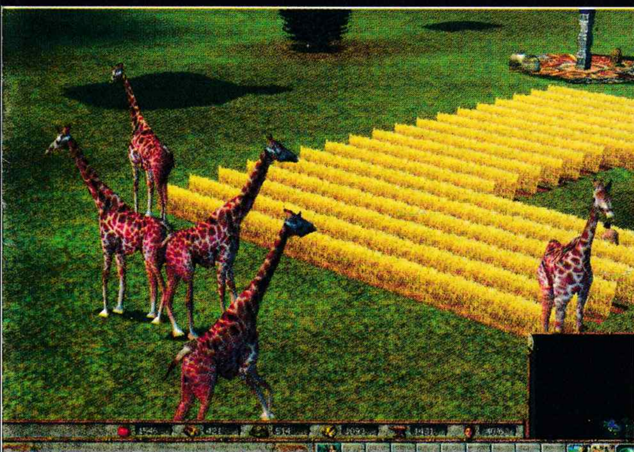
По думите на хората от Stainless Steel Studios в играта има над 200 бойни единици. Като вземем предвид факта, че въздушните такива са 30, а морските 40, то ми се струва, че общата цифра далеч надхвърля гореспоменатата. В това число имате най-различни танкове, изтребители от типа на F15 и бомбардировачи B2, кораби, вариращи от най-допотопно корито с оръдие на борда, до съвременни бойни крайцери и подводници.

Работниците имат нужда от охрана.





Рихтхофен здравата е нагазил сред вражеската артилерия. Сигурно затова на земята той се чувства неуютно.



По земята щъкат всякакви животинки. Тез жирафи са направени да изглеждат наистина добре.

Разнообразието е неописуемо

Дори и след 20 часа игра не е сигурно, че ще успеете да обхванете това небивало изобилие, което предлага Empire Earth. Разбира се, всяка бойна единица има своето предназначение и ефективността ѝ зависи от това как я използвате. Кавалерията е перфектно оръжие срещу стрелци, а те пък от своя страна нямат проблеми срещу копиеносци. В по-съвременен аспект, обикновената пехота е безполезна срещу танкове, а специално срещу тях гениалните военни умове са създали за целта противотанкови оръдия! Най-странният момент, който може да бъде разглеждан и като недостатък, е фактът, че войските не трупат опит. По принцип подобряването на показателите на единиците е характерно за почти всички съвременни стратегии, но в Empire Earth този момент е изпуснат. За сметка на това можете да правите многобройни и разнообразни ъпгрейди на всеки тип войска. Например пехотата може да подобри бързината, жизнеността, щита срещу стрели и срещу шокови оръжия. Именно това разнообразие от типове щети и щитове е причина за зависимостта на ефективността на войските от вида им. Самолетите пък могат да удължат времето на полета си, обсега на оръжието, ако са изтребители, и зоната на ефект от бомбите, ако са бомбардировачи. За всяка единица ви се позволяват до 10 ъпгрейда и това е много хитро решение, чрез което е лесно да се разграничат еднаквите армии, понеже всички цивилизации използват еднакви единици. Така само в зависимост от това какво изберете да подобрите, получавате принципно нова единица.

В ранните епохи безспорно

най-неприятните врагове са свещениците и пророците

Първите прилагат номера с покръстването на чужди единици все така успешно, както и в Age of Empires. Предсказателите пък владеят всякакви природни бедствия – болести, земетресения, вулкани и други подобни. Всъщност те ви позволяват само с няколко единици да пометете базата на врага за минути. По-късно се появяват крепостите, обсадните машини, рицарите и т.н. и с развитието на науката и техниката оръжията за масово унищожение се сменят (макар че не е сигурно дали стават по-разрушителни). Управлението на самолетите е решено елегантно. По принцип можете да дава-

Време за презареждане.





Зенитните батареи са ключови в съвременната война.

те и преки инструкции на всяка отделна машина, но това обикновено е неефективно при наличието на голям въздушен флот, тъй като всеки самолет се връща периодично на летището, за да презареди с гориво. За да не се налага да дебнете излитащите самолети и да им обяснявате какво да правят, просто задавате от летището в коя точка на картата искате да кръжат, а те, щом стигнат там, ще открият огън по всяка вражеска единица, влязла в обсега им.

Не по-малко е и разнообразието от герои. Те са съобразени с епохата, в която се намирате в момента. Освен това биват два типа – стратези и бойци. Първите са по-слаби, когато става въпрос за груба физическа сила или щети, но пък могат да създават вредни за враговете ви ефекти. Бойците пък се занимават с черната работа – прочистване на вражеските редици по най-бруталния възможен начин. И понеже не е желателно да ги губите,

всички герои възстановяват сами жизнените си точки,

а също така и могат да лекуват други наранени единици.

Геймплеят като цяло е добре познат на всички, играли Age of Empires. Събирате ресурси, които са 5 на брой – храна, дървен материал, злато, камъни и желязна руда. Преходът от една епоха в друга става по познатия начин, след като покриете изискванията за съответните сгради и ресурси. Интерфейсът позволява добър контрол над единиците и дори формациите са интелигентно направени. Войските сами се досещат ка-



Червеният барон се приземява.



Вулканът в действие.

ВРЕМЕВАТА ЛИНИЯ В EMPIRE EARTH

Епохите са 12 на брой. Праисторическата обхваща най-голям период – всичките 500 000 години преди раждането на Исус. През този етап единственото, което ще можете да правите, е да мятате камъни и дърве. Следва каменната ера и положението не става много по-добро, макар че се появяват първи наченки на религия и ще можете да се сдобиете с храм. В следващия етап – Медната ера, се появяват по-съвършени инструменти, благодарение на които ще разполагате със значително по-добри средства за убиване. Също така ще можете да си построите конюшня и да отгледате първия си кавалерист.

Бронзовият период слага началото на употребата на мечове като перфектен инструмент за война. Започват да се появяват първите обсадни оръжия. Цивилните винаги намазват от развитието на военните инструменти и така се появяват и първите болници. Следва мрачната епоха (Dark Age), която обхваща 900 години човешка история, считано от нулевата. Кавалерията започва да доминира над всички останали видове войски. Мореплаването търпи бурно развитие. Появяват се и по-големи бойни кораби.

Последващото Средновековие е характерно с появата на замъци и крепости. В отговор се създават унищожителни обсадни машини, които да се справят с издигнатите пред армията стени. Като средство за поразяване на живата маса се развиват стрелците, благодарение на прословутите английски дълги лъкове (long bow) способни да уцелят целта на 100 метра, стига да са в подходящи ръце.

Идва епохата на бурно развитие – Ренесанса. С откриването на барута се появяват нови средства за унищожение по суша и море. Нови кораби започват да кръстосват моретата. През имперската епоха това развитие е дори по-бурно и корабите се сдобиват с огромни оръдия, способни да се справят със стените на всяка крепост. Постепенно лъковете биват изместени от мускетите. Огнестрелното оръжие набира скорост. В резултат на научната революция развитието продължава в индустриалната ера – откриването на парния двигател ражда много нови машини. Като допълнителен ускорител на прогреса се явява откритието на електричеството. Всичко това довежда до атомната епоха, съпроводена от Първата световна война, която дава на света танковете, бойната авиация и т.н. Последвалата Втора световна война доразвива тези устройства, бойните кораби са значително по-полезни. Авиацията става основен фактор за победа. После стигаме до наши дни, в които се появяват съвременните свръхзвукови изтребители и бомбардировачи, контролиращи всичко.

Накрая са двете епохи гледащи в бъдещето – цифровата и нано епохата. Там ще се сблъскате с киборги и други автономни машини за убиване.



Перфектният строй се разваля веднага щом е зърнат противник.

Бъдещият водач на новата руска империя е типичният за тази роля дегенерат.



Само да ми паднат вражеските танкове...

към трябва да е редът им – стрелците отзад, кавалерията и пехотата отпред. За лекуване на ранени се използват болници, които имат зона на действие, в която, ако попадне ранен войник, жизнеността му се възстановява бавно. За корабите тази функция изпълнява докът, а за самолетите поправката става едновременно с презареждането. Ролята на къщите е да подобряват морала на войниците, т.е., когато ви нападат, вашите войски се бият по-добре, защото защитават домовете си. Това е едно чудесно решение на проблема с ранните атаки, наричани още rush. Освен всички конвенционални защитни устройства като кули и стени, ще можете да строите храмове и университети, които ще пазят вашите поданици от неприятното подмолно влияние на свещениците.

Въпреки че Empire Earth сама по себе си е едно малко чудо, чудесата в играта са сериозно застъпени. Ако построите фар, той ви разкрива цялата водна част от картата, колизеумът позволява да поддържате повече население.

Съвременните оръжия изглеждат най-грозно.



Кампаниите са 4 на брой

като в първата задачата ви е да помогнете в създаването на Древна Гърция и да подготвите културното развитие на Западна Европа (един вид да култивизирате варварите). Втората кампания ще ви пренесе в 11 век, като ще ръководите англичаните в борбата им с Франция. Какво да се прави, покрай останалото ще ви се наложи да слушате и реч с френски акцент, а и което е по-лошо, да се разправяте с французи, но благодарете на дизайнерите на кампаниите, че не са направили отделна кампания за франсетата. Следващата кампания ви изпраща направо в разгара на Първата световна война, при това на страната на лошите германци. Ще можете да се насладите на прекрасен немски акцент и да се възползвате от услугите на генерал фон Рихтхофен, чийто самолет дори бива свален по време на разузнаване в първата мисия. Разбира се, пилотът не спира да повтаря колко лошо е на земята и колко по-комфортно си чувства, летейки на една от онези четирикрили антични трошки, наричани самолети. Разбира се, генералът, на чието име ще бъде кръстена най-смъртоносната и добре обучена немска авиационна дивизия 25 години по-късно, далеч не е безсмъртен и затова ще трябва внимателно да се грижите за него.

Последната кампания ни пренася в близкото бъдеще, из необятната шир на Русия, където ще трябва да поставите началото на възхода на великата някога империя с помощта на Григор Стоянович, чиято мания за величие вероятно е сравнима с тази на другаря Сталин.

Що се отнася до мултиплейъра, играта поддържа случайно генериране на карти, където можете да зададете точните граници на развитие, които да обхваща конкретният Deathmatch. Разбира се, има и други възможности за победа като например построяване на три чудеса.

В графично отношение Empire Earth е точно толкова грандиозна, колкото може да се очаква. Всичко е превъзходно изпипано и ще можете да приближите камерата дотолкова, че да разгледате в детайли екипировката на войниците си. Музиката е епична и динамична, така че няма опасност да заспите, докато я слушате. В играта е пълно и със спийчове, в които ще се насладите на доста разнообразни и странни акценти, но те са показател, че е хвърлен доста труд за озвучаването.

И след като изблъвах толкова суперлативи за тази игра, просто ще ви посъветвам да не си губите повече времето, а просто да си я намерите, за да се убедите сами.

CIVILIZATION III

Добра игра, но има нужда от няколко сериозни промени

■ Firaxis Games/Infogrames ■ www.civ3.com ■ PII300, 32 MB RAM, VC 1024x768 ■ походова стратегия ■ 1 CD

Най-първата игра Civilization се появи преди почти десет години и превърна името на създателя си Сид Майер в легенда. Оттогава досега появата на всяка нова стратегия, носеща това магическо име, се превръщаше в събитие!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ако бъдем формалисти, трябва да кажем, че това всъщност не е третата, а четвъртата игра, излязла под това заглавие, но в действителност Сид Майер е взел участие в създаването единствено на най-първата версия. Малко по-късно се появи Civilization II и това беше действително нещо почти съвършено! Бе намерено много сполучливо решение на единствения недостатък на оригинала – прекалено голямото значение на случайността при решаване на изхода от битките и заедно с някои други допълнения и преработки се бе получило нещо наистина велико.

Някоя и друга година по-късно юридически формалности дадоха правото на Activision да създаде "своя" Civilization, но се получи абсолютен провал! Играта бе създадена на принципа "Ние нищо не разбираме от стратегии, но на кой му пука – все някой ще се подлъже да си я купи". Междувременно Сид Майер бе зает със създаването на компанията Firaxis Games, която набързо пусна един футуристичен римейк под наименованието Alpha Centauri. Не беше нещо особено, но поне ставаше за игра. През това време юристите продължаваха тежките си баталии за "златното" наименование и ето че този път Firaxis Games успя да си възвърне правата. Компанията Activision преработи първоначалната версия на "своята" Цивилизация и я издаде под друго име (въпреки че всички отново я наричаха Civilization и никой не помни как беше точното ѝ заглавие). Тази преработка беше "почти" добра – но в областта на компютърните игри "почти" не е достатъчно, за да се създаде хит... и всички зачакаха с нетърпение "истинската" Civilization III...



Интрото е великолепно, но много кратко.

Стана ли много объркано? Ами то е дори и още по-объркано, но хайде да не се задълбаваме съвсем в подробностите. Важното е, че тази наистина така дългоочаквана Civilization III е вече в ръцете ни и остава само едно – да разберем дали ще се оправдаят големите очаквания и

дали новата игра ще успее да засенчи гениалния си предшественик!

Няколко думи за тези, за които това ща бъде първото им запознанство с играта... Походова военно-икономическа стратегия, в която играчът започва през далечната 4000-на година преди Новата ера като върховен вожд на... един заселник. Оттук нататък трябва да създавате градове и пътища, да изобретявате и да изследвате далечни земи и да водите многобройни и кръвопролитни битки – докато на мястото на малкото село, основано от първия ви заселник, се появи голяма и могъща Империя!

А сега – какво е новото в Civilization III, и което е по-важно, дали тези новости се вписват в цялостната концепция на играта и дали се е получило нещо по-добро в сравнение с предната част? Защото новос-



The Golden Age



В средата на XVIII век.



Това прилича на карикатура на Чичо Сам, но всъщност е президентът на Персия.

тите са действително многобройни и основните от тях са описани в приложеното към CD-то ръководство, но и в Цивилизацията на Activision имаше много новости, но те просто я правеха абсолютно unplayble! Прочетох вече няколко статии по въпроса, но всички те практически само повтаряха ръководството – "това е ново, и това сега така се прави, това пък е променено...". Е, който иска такава статия, може просто да си прочете manual-а. Това, което сега ще се опитам да направя, е да ви създам реална представа за самата игра и как всичко ново или премахнато старо се е отразило на геймплея и какво според мен липсва или трябва да се промени.

Първо искам да кажа, че за съжаление в играта има неприятни бъгове и освен това е сериозно неоптимизирана! Появиха се съобщения за проблеми под Windows XP, а пък на мен ми се случи бъг, който ме принуди да си изгубя двудневна игра и да започна отначало – просто защото в един момент се оказа, че когато се опитвах да създам нов град, цялата игра забиваше – без значение какви трикове се изхитрявах да направя. Колкото до проблема с оптимизирането – това бе и моето наблюдение, а и бе потвърдено от други източници. Приблизително от 1000-та година от Новата Ера играта стана прекалено бавна! На компютъра му трябваха 2-3 минути и повече на всеки ход, по време на които на екрана не се движеше нищо, нито пък твърдият диск се въртеше! Може и да не ви изглежда много някакви си дветри минути – но представете си как за 2-3 минути правите ходовете си, после изчаквате докато се придвижат видимите единици на съседите ви и после следва... нищо! Абсолютно никакъв признак на живот! А компютърът, на който бях стартирал играта, бе по-добър от препоръчителната конфигурация и подобни съобщения имаше и за конфигурации с мегахерцови процесори!

Графика	9
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

Графика, звук и интерфейс

Първото впечатление за графиката на играта е "забележителна"! Firaxis са успели да направят нещо, което изглеждаше много трудно за походовите стратегии! Най-голямата заслуга за това имат невероятно детайлно изобразените единици и тяхната феноменална анимация! Просто е удоволствие за окото да се наблюдава как работниците копаят с лопатите и кирките, как settler-ите си свалят торбичките от рамо, за да основат нов град, как препускат и с какви естествени движения се бият конниците! За сметка на това обаче при построяването на Чудеса получавате само статични картинки, а можеше да се вкара малко анимация и при изобразяването на градовете ("eye" бутона).

Колкото до звука – като музика получаваме нелоши "екзотични" мотиви, а отзвуците от сраженията са доста добри (но не и от движенията на корабите). В общи линии – чували сме и по-добро, и по-лошо.

Интерфейсът може и да изглежда труден за новаците, но старите играчи бързо ще се ориентират и няма да имат проблеми с него... НО!!! Ето и първият недостатък! Има ЦЯЛ КУП – да, действително МНОГОБРОЙНИ КОМАНДИ, които е НЕВЪЗМОЖНО да се изпълнят чрез интерфейса! Единственият начин да ги използвате е чрез голям брой дву– и триклавишни комбинации! От Енциклопедията, която е достъпна от играта, НЕ МОЖЕ да ги научите! За щастие ги има в ръководството, но са разхвърляни на няколко десетки места – и Alt-Tab не работи :-(Невъзможно е и да ги зазубрите лесно, тъй като са действително многобройни, така че най-удобната възможност изглежда е да си ги препишете на една таблица и да си я държите под ръка. Между другото в това отношение официалния сайт на играта е напълно безполезен – но ето един адрес, където ще намерите тонове от полезна информация: http://apolyton.net и особено форумите към него! Освен информация на този адрес ще намерите и цял куп интересни файлове, с чиято помощ можете да модифицирате (примерно) вида на земната повърхност или много различни параметри!

Битки и военни действия

Тук беше единственият недостатък на най-първата Civilization – изходът от сраженията се изчисляваше статистично, без да се отчитат реалностите. Резултатът бе крайно досаден на моменти – тип моята "фаланга" победи твоят "battleship". Главното преимущество на Civ 2 бе въвеждането на hitpoints и показателя "firepower", което се оказа безкрайно сполучливо и напълно премахна тези глупави случайности... И сега следва ОГРОМНОТО ми недоумение! В Civ 3 по абсолютно непонятни причини показателят "firepower" е премахнат, а показателят "hitpoints" бе опорочен. ЗАЩО? ЗАЩО? ЗАЩО? Сега и най-съвременният танк, и най-древният и калпав воин имат еднакви стартови hitpoints и е възстановена старата система за случаен изход от сраженията!!! Всъщност количеството "hitpoints" сега зависи не от вида на бойната единица, а от това дали тя е "conscript" (новобранец), "regular", "veteran" или "elite". Едно елементарно изчисление показва, че "conscript modern armor" (най-мощната съвременна единица) има САМО 48% шанс за победа срещу укрепен на



Римската Империя в началото на 1000 AD.

високо "elite pikemen"!!! Единственият начин това да стане на практика е екипажът на танка просто да вземе и да се пръсне от смях. Тези несъответствия не бият толкова на очи, когато се сражават единици от еднакви епохи, но стават крайно неприятни и дразнещи при сражения между съвременни и допотопни единици!

Вторият и основен недостатък на военните действия очевидно е заимстван от Civilization на Activision! Как пък не уцелиха да изкопират нещо свястно оттам? Може би вече се досещате какъв е този недостатък – когато атакувате противник, доближил се до града ви,

при успех защитниците на града го НАПУСКАТ!

Е, те това е уникум на безсмислието! Резултатът е, че трябва да правите цял куп сложни комбинации, за да се справите с подобен противник – или да си седите безпомощно и да гледате как някой нещастен копиеносец ви унищожава скъпоценните напоителни системи и мини и ви пленява и изтребва работниците! Едно от възможните решения на проблема е да държите винаги в опасните градове конница или други units с повече от единица ход – което ви дава възможност да атакувате и да върнете обратно в града защитниците му!

Нова и сполучлива концепция в Civ 3 е възможността да се създава "армия". Това е група от три или четири единици, които действат като едно цяло и с общи hitpoints, но запазват attack и defence показателите на всяка единица поотделно. Главното преимущество на "армията" остава огромното количество "hitponts" – армия от четири елитни "units" ще разполага с общо 20 hitpoints срещу максимално 5 на кой да е противник. Създаването на "армия" обаче е безкрайно трудно – за целта е необходимо или да получите "leader", или да построите "малкото" чудо "Военна академия" (което не може да стане без пак да имате leader). Единственият начин да се сдобиете с "leader" е чрез печелене на сражения – и то на огромно количество сражения! В моята игра първият ми "leader" се появи едва през 16-ти век!

Много сполучливо нововъведение при военните единици е възможността да ъпгрейдвате някои от тях срещу неголямо количество злато! Преди ъпгрейд бе възможен само за притежателите на чудото "Работилницата на Леонардо да Винчи", а сега вече е достъпен за всички!



За Чудесата на Света ще видите само статични картинки.

Създаването на "армия" е безкрайно трудно – за целта е необходимо или да получите "leader", или да построите "малкото" чудо "Военна академия"

Друго от нововъведенията обаче е спорно – практически корабите, катапултите, оръдията, ракетите и самолетите са обезсилени! Всички те вече не могат да атакуват! Те могат само да изпълняват функцията "bombard", с която е НЕВЪЗМОЖНО да се унищожи противник!!! Можете само да го раните, да разрушите градска сграда или "tile improvement" – ако го използвате за защита, съвсем често вместо противник унищожавате собствените си "tile improvements"! (Има три-четири изключения – самолети могат да се сражават помежду си, кораби също и освен това поне един тип кораб може и да атакува директно, а атомната ракета има 50% шанс да унищожи засегнатата войска). Много е спорно доколко е оправдано да строите и използвате подобни "bombard" единици, така че тук всеки трябва да следва собствените си предпочитания. Лично аз не намирам голяма полза от сухопътните units, но си построих няколко артилерии просто защото изглеждат много "cool" ;-)

Още едно от нововъведенията в тази област е спорно – премахването на ZOC – "Зоната на Контрол". Сега вражеските единици могат да преминават отвсякъде, което прави ефективното организиране на защитата доста по-трудно срещу интелигентен противник. Добре че AI-то е доста тъпо и рядко се възползва от това – обикновено атакува най-близкия ваш unit, освен ако в обсега на зрение не е попаднал някой беззащитен работник или град без гарнизон.

А какво е това беззащитен работник ли? Последното интересно и добре измислено нововъведение е възможността да пленявате сухопътните "bombard" единици и цивилните units. Те имат нула hitpoints, attack и defence и ако се атакуват директно, просто биват пленени. Изключението е, ако са атакувани от варвари – тогава те направо загиват.

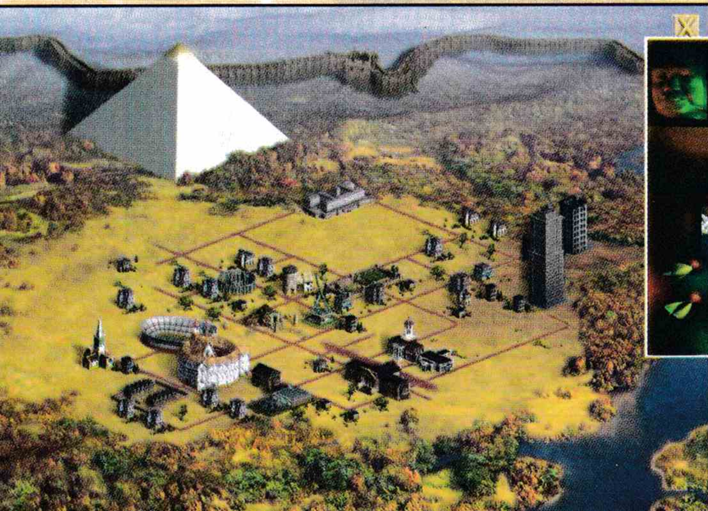
И понеже споменахме за варварите – сега техните селища се делят на "пасивни" и "активни". Пасивните селища са всъщност варварските селища от Civ 2, докато активните непрекъснато бълват противници и разполагат дори и с минимална защита. След като превземете активно селище, то почти веднага възниква на друго място, но никога в обсега на някой град. На опция "raging" аз на три пъти бях атакуван от над ТРИДЕСЕТ варварски конника в единединствен turn!

Геймплей

Тук също са въведени няколко сериозни изменения, повечето от които са сполучливи и спомагат за по-интересната игра. За съжаление и тук има една досадна слабост, за която ще стане въпрос малко по-късно.

Една от основните промени е въвеждането на работниците (workers). Те са единствените units, които могат да обработят терена и се създават точно като някогашните settlers, но са значително по-евтини от тях. За да създадете нов град обаче, са ви необходими "други" settlers, които стават само за това и за нищо друго и изискват разход от 2 единици население!

Има сериозни промени и по отношение на околния терен! Може да ви изглежда дребна работа, но вече ре-



Странни постройки могат да се видят в Париж.



Позорна загуба.

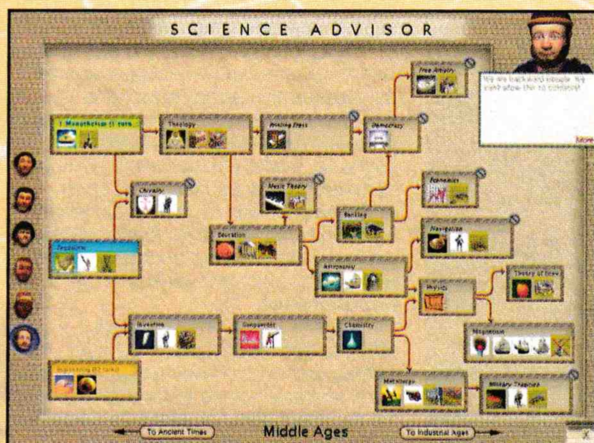
ките минават по границата между теренните tiles, а не през тях. Въведен е допълнителен тип терен tile, който може да се намери САМО в съседство с реки и освен това наличието на река дава допълнителен бонус от храна и commerce в съседните tiles. Важно нововъведение е също, че можете да правите мини дори и на равните площи! Това в добро решение, тъй като ви дава повече гъвкавост и маневреност между ориентация за храна или за производство. Е, малко странно е как така се правят мини насред нивите – можеше да се нарекат по друг начин, например "works" или нещо подобно...

Доста сериозни са измененията и при Чудесата! Лесно е да ги подцените, тъй като на повечето наименованията им са запазени. В Civ 2 обаче някои от Чудесата бяха "всесилни" – сега те са с доста по-ограничен обхват, което помага за балансирането на играта и не дава толкова огромни бонуси на народността, която построи съответното чудо. Въведени са и "малките" Чудеса – те могат да се строят по едно от всеки народ и някои от тях са безценни! Например Военната академия ви дава възможност да създавате армии без наличието на leaders, а Забранения град (Forbidden Palace) действа като втори дворец и е безкрайно важен, тъй като сега никой обществен строй не ви дава "нула" корупция (дори и демокрацията). И за да завършим с Чудесата – те вече не могат да се завършват с купуване или с кервани – единственият начин да го направите е като пожертвате "leader" – но вече по-горе стана въпрос, че "leaders" се получават ДОСТА рядко и много трудно! Крайният резултат е, че Чудесата вече се правят много по-бавно. В една от моите игри Колосът бе построен едва през 370 AD, а аз построих Висящите Градини на Семирамида само седем хода по-рано! Александрийския фар пък бе построен едва през 630 AD!

Има сериозни изменения и в развитието на градовете. Повечето градски сгради ще са ви познати и не са изменени, но не разчитайте на това, а прочетете внимателно енциклопедията. Например "City Walls" действат САМО докато градът ви е не по-голям от 6 души! След това те автоматично изчезват, но вместо тях се появява "градски защитен" бонус!



Рим – Вечният град.



Помощта за research е по-добре направена отколкото в Civ II.

ОТ БОЯН СПАСОВ

■ Лично на мен повечето нововъведения в Civ 3 ми допадат. Концепциите за културата и търговията, както и новите начини за победа със сигурност разширяват и обогатяват класическия геймплей. Да не говорим за многото малки детайли, които са "пипнати" и в общия случай - променени към по-добро. Добро впечатление ми направи и подобреният изкуствен интелект на опонентите, както и сполучливият избор на продукция при автоматизация на градовете. Естествено има и какво да се критикува, но все пак аз смятам че Civ 3 е най-сполучливият наследник на оригинала досега.

Напълно е премахната търговията, керваните и търговските пътища!

Е, керваните носеха добри пари, но изискваха много занимания с тях, така че аз не тъжа особено за липсата им. Вместо тях е въведена друг тип търговия, но тя рядко ви носи пари, а служи най-вече за обмен на ресурси. Всички ваши градове, които са свързани с пътища или пристанища, обменят ресурси помежду си, а чрез дипломацията можете да обменяте ресурси и с другите народности.

Самите ресурси са три типа – бонусни – повишават добива от съответната tile, стратегически и луксозни. Стратегическите ресурси са необходими, за да можете да строите high-tech войски, самолети и кораби. Тези ресурси възникват след като откриете съответното изобретение – т.е. няма да намерите находища на желязо, без да сте изобретили "iron working". На теория може някоя народност изцяло да е лишена от достъп до някой стратегически ресурс и да не може да произвежда (например) танкове. На практика обаче ако някоя от народностите няма достъп до подобен ресурс, то той възниква допълнително на ново място малко по-късно. Въпреки това с правилни военни и експанзионистични действия е възможно сериозно да ограничите развитието на съседите си!

Третият тип ресурси са луксозните стоки – например виното и слоновата кост. Всяка луксозна стока води до едно или повече "happy face" във ВСЕКИ ваш град, който е включен в транспортната мрежа, независимо дали с път или чрез пристанище.

Всички ресурси, храната и производствените "shields" се събират по стария начин – като поставяте населението да работи на принадлежащите към града околни теренни "tiles". Има и новост обаче – обхватът на града постепенно се увеличава в зависимост от натрупаните "културни" точки в него. Самото натрупване става съвсем автоматично, като всички сгради, които имат поне малко отношение към културата (и Чудесата, разбира се), генерират всеки turn по няколко точки. Достигането до 10, 100, 1000 и т.н. точки увеличава обхващаната площ. Генерираните културни точки освен това служат и като "престиж" на Империята ви пред останалите народности.

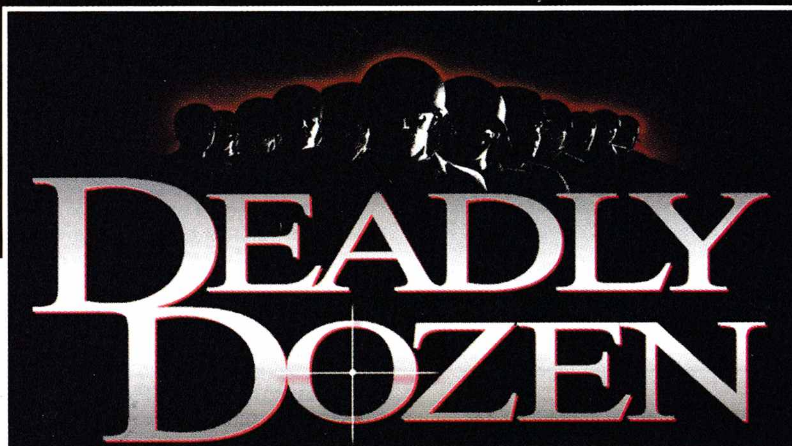
Обществените строеве – премахнат е Религиозният фундаментализъм! Жалко, тъй като това беше добър строй за продължителни войни... Може би и той е набързо свален заради събитията през последните месеци! Освен това никой строй вече не ви дава "нула" корупция; Републиката е +50% commerce, а Демокрацията още +50% production.

Премахнати са и шпионите и дипломатите! Те бяха доста досадни и неправдоподобно мощни в Civ 2 и срещу техните действия нямаше практическа защита. Сега някои шпионски действия можете да извършите чрез менюто за дипломация и шпионаж, особено като построите малкото Чудо "ЦРУ"! Е, не се казва точно така, но пък му приляга :-) Сега обаче всяко шпионско действие струва значителни пари и често е по-евтино просто да откупите съответното изобретение!

И сега сериозният недостатък – защитата е прекалено преобладаваща пред нападението през първите 4500 – 5000 години! По неизвестни причини повечето древни нападателни units са премахнати или напълно обезценени – катапултата вече не може да атакува, няма бойни слонове (освен индийците), колесниците имат атака едва ЕДИНИЦА (вместо 4 в Civ 2). Всъщност стрелците с лък – A/D/M – 2/1/1 доста хиляди години са най-мощните атакуващи units. Резултатът – превземането на градове е почти невъзможно или поне много трудно и народностите наблягат главно на експанзията и цвъкането на малки градчета навсякъде, където има и най-малката възможност – дори и там, където нормално никой никога не би строил град! На практика сериозният екшън започва някъде почти 5000 години след началото на играта – около 1000AD, а в продължение на много ходове преди това се занимавате с доста скучния цикъл – settler – нов град – един или два защитни units – granary – worker и т.н... Добре че са варварите да внесат малко разнообразие в скучнотията. Е, ако изберете да играете на малка карта, по принуда екшънът ще започне доста по-рано, но това няма да промени липсата на "нападателни" units – а три мои мърляви копиеносеца се справят без проблеми с атаката на повече от 30 варварски конника в един единствен "turn"!

И няколко думи за дипломацията – това меню е доста обширно и подробно, като ви предлага действително огромни възможности. Проблемът е, че често пъти AI-то не е особено адекватно и можете да се окажете жертва на съвсем алогични действия – но това обикновено е слабост на коя и да е стратегия, така че просто трябва да налучкаме правилата, по които действа противника.

Като заключение – може и да е кощунствено, но в момента Civilization 3 има нужда от много сериозен patch – и има вече подобно обещание от производителите! Играта е доста добра, но засега има и най-вече досадни недостатъци – в началото е леко скучна, а по-късно ще се дразните от странните резултати от сраженията и от необяснимото забавяне между ходовете!



Нещо като Medal of Honor и Rainbow Six, но по-евтино

■ Infogrames/N-Fusion ■ www.n-fusion.com
■ PII 300MHz, 64 MB RAM, 8 MB VRAM, 500MB HD
■ 1st/3rd Person Shooter ■ 1 CD

Ако чакате с нетърпение Medal of Honor: Allied Assault или искате да поиграете на Commandos в друга перспектива, то Deadly Dozen е точно за вас.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Играта за Смъртоносната дузина е взела по малко от една камара други заглавия – жанра от MOH:AA, барабар с части от сюжета – все пак Втората световна война е една; възможността да ръководите цял екип, което се доближава до Rainbow Six, и специфичните умения на всеки персонаж, което пък напомня за Commandos.

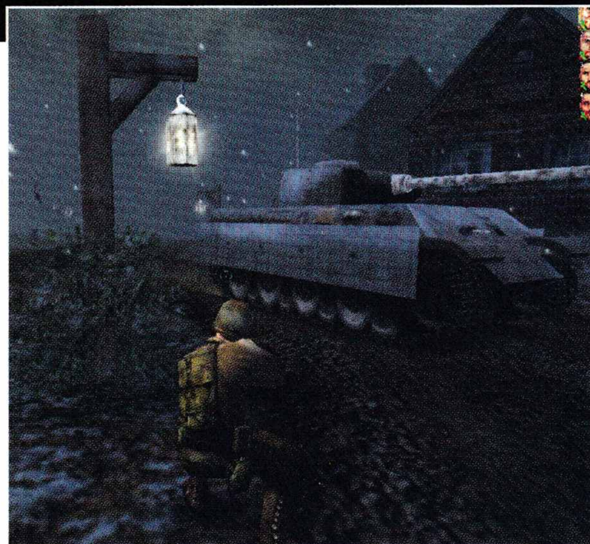
Преди да си пусна играта за тестване, предполагах, че ще се натъкна на някакъв кич, в който авторите са се опитали да пунтират дузина известни игри, за да допаднат на по-широка публика, но в крайна сметка се е получил смъртоносен продукт. Не бях прав, ама никак!

Легендите живеят вечно

По време на Втората световна война нещата за американската армия се закучили и трябвало да се вземат радикални мерки за обръщане на събитията в полза на Съюзниците. Тогава генерал Айзенхауер наредил на майор Максуел да рекрутира до 12 мъже, които да отговарят на всички физически изисквания, да имат добри умения и мотивация да изпълнят всяка мисия, независимо от времето и мястото. Максуел се спрял на неколцина, които били охарактеризирани като "трудни случаи" – недисциплинирани, без уважение към по-високите чинове и неконтролируеми. След 12 седмици усилени тренировки бил сформиран Първи отряд, станал известен по-късно като Смъртоносната дузина.

Още с пускането на играта ще ви направи впечатление, че това не е стандартен шутър. Трябва да си изберете цяла група персонажи, които да ръководите. Можете да ги подбирате по показателите им, както и да ги екипирате поотделно. Щом свърши зареждането, ще попаднете на първото от огромните нива. Графиката няма да ви впечатли с революционни ефекти, но изглежда съвсем прилично. Възхитих се от умелото комбиниране на сиви и кафеникавозелени краски, каквито сме свикнали да виждаме във военните филми. Самите герои са малко ръбати, но това трябва да се преглътне. Все пак Deadly Dozen на запад се продава двойно по-евтино от останалите заглавия и е сред т.нар. low budget продукти. Честно казано, това малко ме изненадва, защото играта е много добра и би могла да мине за по-комерсиална.

Вярно е, графиката не е върхът, въпреки че атмосферните ефекти си ги бива и допринасят за усещането на играта, но



Атмосферните ефекти като мъгла, дъжд и сняг допринасят за атмосферата на играта.

Графика	7
Звук	8
Геймплей	8
Общо	8

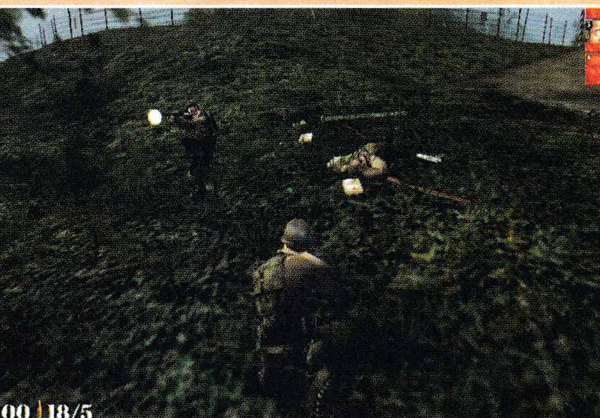
изкуственият интелект, музиката и геймплеят

са великолепни и превъзхождат в много отношения тези на излезлите наскоро други заглавия от жанра.

Специално музиката е оркестрална и темпото ѝ варира според интензитета на действията. Геймплеят пък е малко сложен и вероятно ще затрудни леко тези като мен, които са подалече от реалистичните пуцалки, но, ако му свикнете, ви очаква увлекателна игра. Имате на разположение богат арсенал, включващ оръжия като полуавтоматична пушка, Томпсън, снайпер, базука, командоски нож и още половин дузина средства за премахване на живи врагове или техните танкове. Имате и аксесоари като лимонки, детонатори, бинокъл, аптечки, противопехотни мини, дори най-обикновени монети от 25 цента, които да хвърляте за отвличане на вниманието. Неведнъж ще ви се налага да карате джипове и танкове, което се предполага, че е сред козовете в геймплея, но не е!

Поне мен по отношение на геймплея ме впечатлиха възможностите да задавате с едно натискане на клавиш основни команди като атакуване и отбрана на останалите от групата, която ръководите. По всяко време можете да смените героя, който управлявате, с друг от екипа. Тактиките са многобройни и трябва да внимавате какво правите, защото интелектът на противниците не е за подценяване.

Не мога да си обясня защо Infogrames не продават Deadly Dozen на по-достойна цена, не искам да повярвам, че не оценяват достатъчно стореното от разработчиците N-Fusion. Оценете го поне вие!



Third person перспективата е по-неудобна, но по-подходяща в определени моменти.

Трябва да избирате правилното оръжие за конкретната мисия.



PROJECT EDEN

Една от най-добрите игри за тази година

■ Core Design ■ www.eidos.com/gameportal/project_eden ■ P2 300, 64 MB RAM, 10 MB HDD, 8 MB 3D Video ■ 3D екшън-логика ■ 1 CD

През цялата история на цивилизацията човекът е гледал все нагоре, и нагоре, и нагоре... И към тази посока се е стремил докато най-накрая е стигнал толкова нависоко, че вече го е страх да погледне надолу. А там, в ниското, в основите, е останало всичко, над което цивилизацията си наивно си мисли, че се е издигнала – варварство, насилие, разруха, мръсотия, смърт... Кажете ми, ако ние живеем в рая, то колко пъкъла са останали под нас?

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Един Град, високо в небето, построен върху град, построен върху град, построен върху... Това е сцената на действието на футуристичната 3D-игра Project Eden. Едно свръхурбанизирано бъдеще, в което щастливците живеят в Града – на горните етажи на колосалния лабиринт от стомана и бетон, наречен Земя. В ниското остават руините, изоставената полуработеща машинария, мизерията и варварщината. Малцина се осмеляват да слязат под основите на Града, там, където слънчевите лъчи не достигат – техниците, укрепящи основите на суперструктурата и малките отряди от свръхкомпетентни професионалисти, екипирани с най-модерните технологии, имащи задачата да отстраняват всеки възникнал проблем – Urban Protection Agency (UPA)...



Финалната битка.



Техникът Андре и жената-киборг Амбър.

Timeshock забавя хода на времето. Може да действа върху отделен противник или голяма зона.



Групата е в пълен състав в началото на поредната мисия.

Преди премиерата си Project Eden бе прочута най-вече с именития екип, който стои зад нея

Става дума не за други, а за създателите на Tomb Raider. Все пак аз ви съветвам да не си вадите прибързани изводи от този факт, защото макар и да могат да се прокарат някой повърхностни паралели, в крайна сметка същността на двете игри е коренно различна. Дори никога да не сте бил фен на приключенията на Лара Крофт все пак си струва да пробвате новата игра. Например аз откровено си признавам, че серията Tomb Raider винаги ми е била крайно антипатична, но все пак се вманиачих по Project Eden и не мирясах, докато не стигнах до края. А това не е никак лека задача, защото 11-те нива на играта са колосални и първото минаване на всяко от тях отнема около три-четири часа, при това ако всичко върви гладко. Ако искате бърз, неангажиращ екшън – по-добре си потърсете друга игра. Ако обичате да се борите с огромни, трудни, логични нива, то Project Eden е точно за вас.

Геймплеят е много различен от всичко, което ми е попадало напоследък. Неизбежно се натрапва асо-

циацията с двуизмерната класика The Lost Vikings. В основата е залегнала идеята, че играчът управлява цял екип от четирима души, всеки от които има различни способности и характеристики. В Project Eden по всяко време да сменяте активния в момента герой и в крайна сметка вълшебната думичка "teamwork" е в основата на почти всички загадки. Докато вие управлявате един от четиримата персонажи, останалите от екипа стоят на място или ви следват по ваша заповед, а също така ви помагат с прикриващ огън. Повечето нива представляват гигантски главоблъсканици, където, за да продължавате напред, трябва последователно да се възползвате от индивидуалните таланти на всеки един от екипа на UPA, както и от високотехнологичните играчки, с които те разполагат.

Фантастичната четворка

В далечно бъдеще явно расова дискриминация не съществува, защото негърът Картър е лидерът на екипа. Той е единственият, който може да отваря зони, защитени с най-високо ниво на достъп. Освен това само на Картър му е позволено да провежда важни разговори с неутралните персонажи. Най-младият член на екипа е азиатката Миноко – компютърният спец. Тя единствена може да работи с електронните терминали и да управлява машини посредством тях. Освен това тя е блестящ хакер и може да се справи с абсолютно всяка защита. В самата игра "хакването" е визуализирано с една мини-игра, изискваща преди всичко рефлекс и бързодействие. Миноко е и сериозно забъркана в интригата, която се развива с напредването на сюжета на играта. Техникът на групата се нарича Андре. Той може да поправи почти всеки повреден механизъм в полеви условия. Ремонтът също е визуализиран с мини-игра, която проверява вашите рефлекси. Накрая, но не и по важност е внушителната Амбър. Втората дама от екипа е пострадала сериозно на младини и сега е пренесена в металното тяло на робот-киборг. Това ѝ спестява дилемата какво да облече всеки ден, а освен това ѝ дава няколко сериозни преимущества в играта – имунитет към отрови, газове, пламъци и електричество. По природа Амбър е мълчалива, спокойна и миролюбива в контраст със заплашителната ѝ външност. Огневата ѝ мощ не е за подценяване, защото в металното ѝ тяло е вградено изключително ефективно ракетно оръжие.

След като описах в детайли всеки един от четиримата герои в играта, задължително трябва да похваля художниците и дизайнерите от екипа, които много са се постарали при триизмерното им моделиране и са работили дори върху такива често пренебрегвани елементи като жестове и мимика. Един мой приятел уверено твърди, че дори зениците на очите им се движат, но аз не съм се вглеждал чак в такива детайли. Все пак мога най-отговорно да заявя, че не само героите, ами и нивата са прекрасни на външен вид и може би само от моделите на някои противници има какво още да се желае. Играчът може свободно да превключва между 1st и 3rd person режимите, като във втория случай камерата е фиксирана зад гърба на героя. Интерфейсът е много удобен и функционален, като повечето действия могат да се правят директно с мишката. Шрифтът, който са използвали авторите във всичките менюта, в началото е малко трудно четим, но бързо се свиква с него. Докато играех Project Eden, ми се проявиха няколко бъга както в графично, така и в звуково отношение, но нито един от тях не беше много сериозен и според мен те са по вина на операционната система Windows XP, която авторите изрично уточняват, че не са тествали.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	9	9



Миноко – компютърният експерт на екипа.

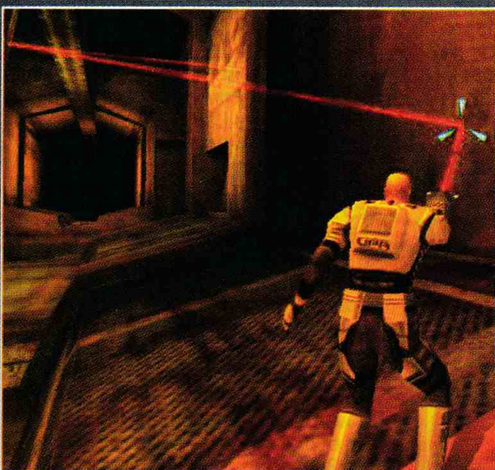
Арсеналът

Макар и в Project Eden да има доста екшън, особено в по-късните нива, той никога не е от първостепенна важност. Отчасти това се дължи на факта, че смъртта на герой в тази игра не е особено критична – той просто бива съживен от последния регенератор на UPA, който е активирал. В крайна сметка отстраняването на всяка тумба врагове, които нямат привилегията да са безсмъртни, се превръща само във въпрос на време, а често намирането на енергия за оръжието е по-голям проблем от евентуалната ви смърт. От реализацията на екшън сцените има какво още да се желае, но тъй като те не са чак толкова важни именно за тази игра, това не повлия на цялостното ми добро впечатление. Все пак авторите са създали няколко доста интересни оръжия, които си струва да споменем, още повече че всяко оръжие има два алтернативни типа стрелба. Например Disc launcher може да изстрелва обикновени експлодиращи снаряди или такива, които рикошират от стените, а алтернативната стрелба на ракетомета на Амбър са насочващите ракети (не са достъпни в началото). Всички оръжия консумират енергия, така че е добре да обръщате внимание на енергийните клетки по нивата и зарядните устройства в стените. На по-късните нива, когато тези неща станат лукс, ще получите оръжието Extractor, с което можете да изсмуквате енергията на противниците. Обърнете внимание на факта, че с изключение на първото оръжие, дадено пушкало може да се използва в определен момент само от един член на групата, макар и героите да могат да си разменят оръжия и екипировка с телепортация дори когато не са един до друг.

Екипировката

На края ще спомена и няколко от технологичните играчки, които ще можете да пробвате в играта. Rover е малко механично танкче, което може да достига до недостъпни за вас места, да събира предмети, да натиска бутони и да тормози плъховете и буболечките с електрошокове. Flycam е летяща камера с ограничено гориво, която също може да осъществява някои прости манипулации. Sentry е автоматично лазерно оръдие, което ви подкрепя с огнева мощ в критични ситуации. Създаването на който и да е от тези предмети изисква енергия, която ще бъде загубена, ако те бъдат унищожени. Освен това всеки от героите разполага с фенерче, което сигурно ще наклони във ваша полза везните на борбата с тъмните сили, които бродят там долу – под Града... Едва ли!





Оръжието Disc Launcher автоматично показва траекторията на рикоширащите снаряди.

Dragon's Lair

Рицар, принцеса и огнедишащ дракон в класическа интерактивна анимация

■ Digital Leisure ■ www.digitalleisure.com ■ интерактивна анимация ■ 1 CD

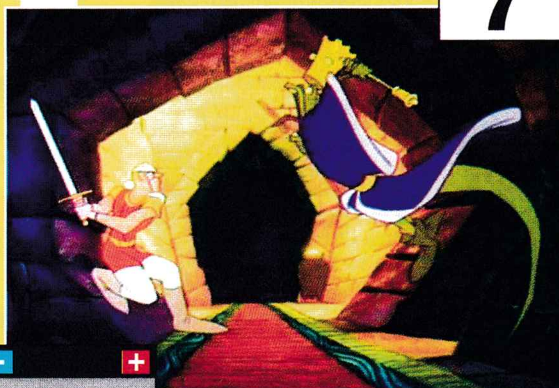
Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	3	7

"To Do"– листа на Дръзкия Дърк:
1. **Намирам омагьосания замък.**
2. **Сека глави, скачам, бягам, противно на всякаква логика оцелявам.**
3. **Повтарям точка две докато е необходимо.**
4. **Убивам огнедишащия дракон и спасявам прекрасната принцеса.**
5. **И заживяваме щастливо, докато смъртта ни раздели.**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Имало едно време, преди многомного години, отвъд девет земи в десета, едно магическо кралство-господарство, в което огнедишащият дракон откраднал прекрасната принцеса и я затворил в омагьосан замък. Но се намерил храбър рицар, който препасал верния си меч... Какво? Вече сте чували тази приказка? Не ви се слушат клишета? Ами тогава нека ви разкажа друга история.

Имало някога, във времената, когато бяха модерни аркадните зали, отвъд океана в Америка един аниматор на Уолт Дисни, който се казвал Дон Блут. Поради причини, известни само на него, той престанал да прави анимационни филми и се захванал с видеоигри. Но не обикновени видеоигри, а интерактивни анимационни филми. Запознал се с подходящите хора (струва се да споменем името Рик Дайър), запретнали заедно ръкави и из аркадните зали започнали да се появяват заглавия като Dragon's Lair, Dragon's Lair II: Timewarp и Space Ace. По-късно тези интерактивни анимации излизат във версии за всевъзможни домашни конзоли и компютри. Аз лично се запознах с тях още по времето, когато 286 се считаше за завидно много мощна машина.



Епичната битка с Краля на Гущерите. Обърнете внимание на гърнето със злато на заден план.

− **+**

Плюсове:
- Чаровна принцеса за спасяване.
- Играта е правена с чувство за хумор.
- Прекрасна анимационна графика.
- Класика още от времето на аркадите.

Минуси:
- Голям лош дракон.
- Графиката в CD-версията е с много ниска разделителност.
- Геймплеят се изчерпва с откриването на правилните последователности от клавиши.
- Усеща се, че е била предназначена за аркаден автомат, а не за домашен компютър.

Дори на 16-цветен EGA монитор играта изглеждаше дяволски добре

Но няма да ви отегчавам повече с древна история. Поводът за тази статия е новото преиздаване на оригиналната игра за PC, което макар и далеч от съвременните технически стандарти, все още носи в себе си чара на оригинала. Dragon's Lair е уникална с това, че много повече прилича на анимационен филм, отколкото на видео-игра. Във всяка сцена от играта трябва да спасите кожата на вашия герой – Дърк, който по правило е попаднал в някаква опасна и 90% летална ситуация. Особеното в случая е, че вие нямате директен контрол над героя си. Вместо това просто трябва да натиснете един от петте управляващи клавиша, съответстващи на четирите посоки и меча, в критичния момент. Например натискате "меч" и Дърк с героичен замах посича зеленото пипало, което се опитва да го удуши, или натискате клавиша "напред" и вашият герой с отчаян плонж отново се разминава на косъм със смъртта. Звучи лесно, но всъщност не е. Въпросът е, че само един от петте клавиша е правилен във всеки момент, а останалите или не правят нищо, или водят до ненавременен (макар и доста забавен) край на нашия герой. Освен това често улучването на правилния момент за действие също е голям проблем. Така че по време на първото ви "превъртане" на Dragon's Lair се пригответе психически да загинете поне двеста пъти (не забравяйте, че играта е правена за аркада, която е трябвало преди всичко да печели пари). За щастие в PC-версията това не е чак толкова голям проблем, тъй като присъства опция за безкрайни животи.

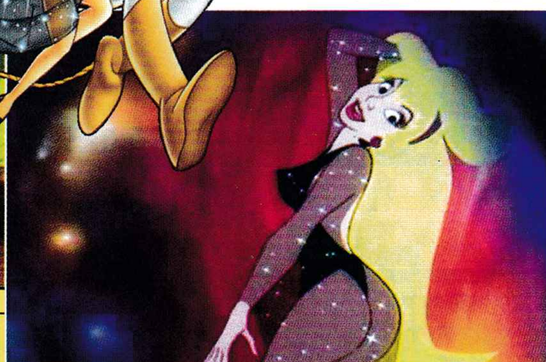
Знам, че тази игрова концепция звучи доста идиотски – минаването на една сцена всъщност представлява навременното натискане на пет клавиша в определен ред. Това е причината играта да получи толкова ниска оценка за геймплей. Но, колкото и странно да звучи, това не е чак толкова сериозен проблем и стига играчът да е с подходящата нагласа, изиграването на Dragon's Lair се превръща в голям купон. Мен лично повече ме подразни ниската разделителна способност, в която са записани иначе прекрасните филмчета на играта. Разпространителите са решили да качат на диска поне десетина трейлъра на други заглавия от каталога си плюс пет кратки филмчета за създаването на Dragon's Lair и за самата игра май не е останало много място. Който иска да гледа по-качествени анимации – нека си потърси DVD-версията.

В завършек искам да подчертая, че приключенията на нашия всеобщ любимец Дърк съвсем не завършват с играта Dragon's Lair. Втората част на серията – Timewarp, също ще бъде преиздадена скоро. И докато тези две игри са ретро-класики, не е тайна, че създателите им отново са се събрали и работят върху съвсем новата Dragon's Lair 3D, която би трябвало да е готова до втората четвърт на 2002 г.

Защо ли ми се струва, че този колосален диамант няма да ме скрие?



Принцеса, един брой, в много добро състояние – традиционната награда, която се полага на храбрия убиец на дракони.



Moon Tycoon

Добра игра от неизвестен производител

■ Anarchy Enterprises/Legacy Interactive ■ www.moontycoon.com
■ PII266, 32 MB RAM, 8 MB Video ■ икономическа симулация ■ 1 CD

Не е трудно да се досетите, че тази шарения са туристическите сгради!



Покрай тази игра се видя колко е вредно да се пишат статии само по източници от Интернет. По неизвестна причина някой бе решил, че това е поредният SimCity и след него цял куп писачи усърдно започваха статиите си с подзаглавието "SimCity 2000 на Луната" Всъщност играта е създадена от никому неизвестна хърватска компания и се разпространява от почти никому неизвестната Legacy Interactive. Най-вероятно просто някой е поцъкал 2-3 минути хаотично с мишката в началото на първата мисия и е решил, че вече всичко знае и всичко му е позволено...

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ако трябва да бъдем съвсем точни, дори и не цялата игра се развива само на Луната, а общото между Moon Tycoon и SimCity-тата е доста малко :-) Включени са три кампании от по десет епизода, като те следват последователното развитие на един и същ сюжет и по тази причина задължително трябва да се изиграят последователно. Стартовата ви година е 2021. Земята е изправена пред сериозна енергийна криза – но за щастие е изобретен нов тип електроцентрала, използваща като гориво елемента Helium 3. Не знаете какво е това ли? Ами и аз не знам. Важното е обаче, че той се намира в съвсем микроскопични количества на Земята, докато от скалистата почва на Луната и някои астероиди може да се добива в промишлени количества. Създадена е международната организация Space Agency, която има за задача да създаде колонии на Луната и да организира промишления добив на ценната енергийна суровина.

Графика
7
Звук
6
Геймплей
7
Общо
7

Оттук нататък вече всичко е във ваши ръце -

трябва да създадете добре функциониращи лунни колонии

и да постигате различни предварително зададени критерии за спечелване на отделните сценарии. Играта обаче е значително по-сложна, отколкото изглежда в началото. Обикновено средствата, които получавате от Агенцията, са крайно недостатъчни и трябва да намирате способи да се самофинансирате. Начините за допълнителни средства са три – чрез продажба на част от добитите суровини, чрез построяване на инсталации за производство на лекарства и електронни компоненти (благодарение на ниската гравитация на Луната) и чрез развиването на туризъм!

Основните ресурси изглеждат типични за подобни симулации – работници, енергия, кислород и вода. Нещата се усложняват обаче от цял куп допълнителни фактори – морал на колонизаторите, атрактивност и безопасност на колонията. Освен това находищата от Helium 3 (и от уранова руда) се изчерпват, цял куп случайни "природни бедствия" ви се стоварват на главата, скоро се появява и много сериозна конкуренция, предстоят ви

срещи с ИЗВЪНЗЕМНИ

и освен това целият сюжет е обилно полят със солидна доза хумор. Освен другото имате и съветници, които често ви засипват с различни крайно интересни, но напълно безполезни за момента сведения и които говорят английски с много смешен акцент – все едно че гледате CNN :-)

Не можете да строите много от сградите, преди да е настъпила определена година – т.е. преди да е направено някакво предварително определено изобретение. Вие самите нищо не можете да направите, за да ускорите този процес. Наистина, разполагате с възможност за research, но той служи за съвсем друго нещо – всичките ви инсталации и сгради за research генерират "research points". Тези точки се насочват по ваше желание към електрониката или медицината и ДИРЕКТНО ПОВИШАВАТ СРЕДНИТЕ цени на изделията, които произвеждате. В началото на един сценарий обикновено добивът и продажбата на Helium 3 са главният ви източник на средства, но запасите сравнително бързо се изчерпват. Отнякъде нататък обаче вложените за research в електрониката и медицината средства довеждат до това, че производството и продажбата на тези изделия могат да станат основният ви източник на доходи. Това пренасочване има и друго много важно значение – рудодобивът е мръсна, досадна и опасна работа, вследствие на което отблъсква туристите, съсипва лунната повърхност (и ви принуждава да отделяте големи средства за екология), понижава морала на колонистите и създава допълнителни рискове от стихийни бедствия.

За да завърша – в CD-та на играта е включено пълното ръководство, разполагате и с добър tutorial, а и освен това практически цялата първа кампания е доста лесна и служи най-вече за допълнително запознаване с тънкостите. Това също допринася да направи от Moon Tycoon една добра игра за всички фенове на икономическите симулации.

Президентът на Агенцията Mr Richard Little има сериозен принос за хумора в сюжета.



Странни са тези жилищни блокове на Луната с тези огромни прозорци. С този лунен пейзаж това повече прилича на български жилищен комплекс.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Age of Empires в Star Wars вариант

■ Lucas Arts ■ www.swgalacticbattlegrounds.com ■ P2 300, 32 RAM, DirectX 8 ■ RTS ■ 2 CD



Технологичното дърво е с впечатляващ обем.



ФАКТИ
- 4 вида ресурси.
- 6 раси
- Над 300 единици.
- 6 вида мрежова игра.

Моите Tie Fighter-и се опитват да проникнат в базата на бунтовниците.

Бригада имперски друиди, които берат боровинки, докато техен колега разфасова диви животни!

Преди малко повече от година LucasArts записаха една от най-тъжните страници в тяхната история. Изданката Force Commander сериозно засегна блестящия дотогава имидж на компанията. Само няколко месеца по-късно LucasArts решиха да се реваншират пред феновете, които от години напразно чакат добра стратегия в Star Wars вселената и обявиха, че съвместно с Ensemble Studios работят върху нова стратегия в реално време на име Galactic Battlegrounds. Сега играта е факт и вероятно ще успее да заличи част от лошите спомени, свързани с Force Commander.



С помощта на няколко Sith Lord-а, Dark Trooper-и и Bounty Hunter-и тази бунтовническа база скоро ще бъде купчина развалини.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

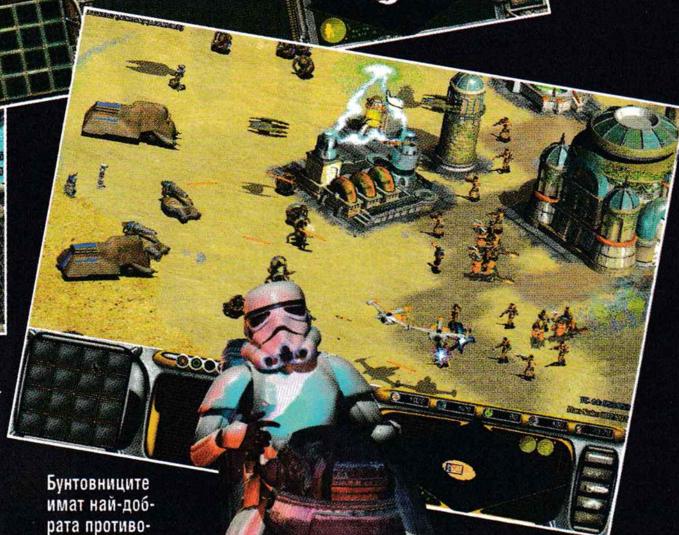
Сътрудничеството с Ensemble Studios, точно както и Силата в Star Wars, си има своята светла и тъмна страна. Бащите на Age of Empires са едни от най-добрите експерти в правенето на хитови стратегии, а използваната в AOE2 технология е изпитана и няма почти никакви сериозни недостатъци. Тъмната страна на нещата е, че Ensemble не са участвали в самата разработка, а само са споделили вече готови неща със своите партньори от LucasArts. Резултатът от това сътрудничество е странен и на моменти дори леко уродлив.

Още при инсталацията Galactic Battlegrounds се набива в очи като типичен продукт на... Microsoft. Това важи дори за readme-то, което би могло спокойно да бъде заменено със същия файл примерно от MechCommander 2. Това, разбира се, не е нищо страшно и спада по-скоро в рубриката "Любопитни факти".

По-интересното следва при пускането на самата игра. Честно казано, шокът поне при мен беше страшен! Като минете през главното меню и пуснете първата мисия от соловата кампания, ви очаква...







Бунтовниците имат най-добрата противовъздушна отбрана.

Age of Empires 2 с единици от Star Wars.

Това не е шега. Реално LucasArts и Ensemble са демострирали невероятен мързел или пък са предпочели да играят на сигурно и да не правят експерименти и не са си дали зор да внесат дори дребни корекции в оригинала. На практика са сменени само декорите и спрайтовете на отделните единици. Другото си е същото. Естествено няма да намерите расите от AOE2: Age of Kings. Вместо тях ви очакват бунтовниците на принцеса Леа, Империята барабар с Дарт Вейдър, Търговската федерация, армията на планетата Набу и Гънганите от Епизод 1, както и сгражданите на Чубака. С всяка от страните ще можете да изиграете по една кратка кампания, в която можете да се запознаете със съответните единици и технологии. А те са доста на брой. Общо в играта има над 300 различни видове войски, като всяка от страните разполага със свои уникални армии. Така например при Империята ще можете да си строите всичко от обикновени Trooper Recruits, които стават единствено за пушечно месо, до Dark Troopers и Sith Knights. Бунтовниците пък имат изключително силни въздушни единици, гънганците не могат да строят нищо механично, но за сметка на това разполагат с мощен флот и най-различни продукти на генното инженерство. Естествено, за да се сдобиете с всичко това,

ще ви трябват и съответните ресурси

Те са четири на брой: Food, Ore, Nova Crystals и Carbon, като за построяването на всяка единица ще ви трябват някакви количества от поне две от тези суровини.

Както вече споменах, Galactic Battlegrounds на практика си е един MOD за Age of Empires 2. Това означава, че точно като в оригинала ви очаква и доста подробно технологично дърво. Общо в играта има 4 епохи, които включват по над 20 различни технологии. С тяхна помощ можете да си оправите икономиката, да получите достъп до по-модерни сгради и най-вече да се докопате до по-добри единици. Така например нещастните в началото Trooper Recruits на Империята постепенно мутират в Heavy Troopers, които вече представляват сериозна заплаха за всеки противник.

Дотук всичко е наред. Така направената Galactic Battlegrounds със сигурност ще допадне както на феновете на AOE2, така и на многобройните привърженици на Star Wars. Дори запазването на оригиналния интерфейс на класиката на Ensemble не дразни особено като се има предвид, че той е доста функционален, а освен това милиони геймъри вече са свикнали с него.

Буквалното пренасяне на Age of Empires 2 обаче има и своите не дотам сполучливи страни. Така например като започнете да си градите бази, ще забележите мистериозни неща. Групички имперски друиди примерно изведнъж се втурнаха...

да берат боровинки и други горски плодове

в опит да съберат хранителни ресурси. Други мои механични питомци пък започнаха да се правят на ловци и да

стрелят с лазери по горските животни

в околностите. На моменти смешката е пълна. Към това трябва да се добавят и дребни издънки в графичната реализация на спрайтовете. Една от тях беше видима още в демото, което се появи преди месец. Ако накарате Дарт Вейдър да атакува вражеска сграда той ще започне да прави смешни подскоци и да налага горката постройка със своя светлинен меч все едно я бие със сопа. Това вярно е забавно за гледане, но си е чиста подигравка с този светъл персонаж, който е идол за повечето Star Wars маниаци. Озвучаването също има своята тъмна страна. Не знам дали от мързел на авторите на играта или по други причини, но репликите на отделните единици са доста постни като количество и качество.

Като цяло Galactic Battlegrounds остави у мен леко противоречиви чувства. От една страна, играта има доста сериозни недостатъци, а и почти по нищо не се различава от Age of Empires 2. В същото време именно приликата с AOE2 като че ли спасява положението. Идеята да играя класиката на Ensemble с единици от Star Wars поне на мен ми се струва привлекателна, още повече че липсата на експерименти от страна на LucasArts освен липса на новости означава, че и гениалният геймплей на AOE2 е напълно запазен в своя автентичен вид. Това важи в особено голяма степен за играта в мрежа, която е невероятен купон. Като посвикнете малко с гледката на берящите боровинки роботи и се примирите с факта, че в тази игра ще можете да водите невъзможни в истинската Star Wars вселена битки като тази между Империята и Търговската федерация, ще видите, че Galactic Battlegrounds в действителност е изключително приятна игра, на която си заслужава да се обърне повече внимание.

− +

Плюсове:
- Star Wars!
- Типичният за Age of Empires добре балансиран геймплей.
- Огромно количество единици и технологии.

Минуси:
- На практика играта е MOD за AOE2.
- Графиката изглежда поостаряла.
- Звукът не е на ниво.

AquaNox

Wing Commander, но... под водата

■ Massive Development ■ www.aquanox.de ■ P3 500, 128 MB RAM, 8 MB 3D Video, 1 GB HDD ■ underwater shooter ■ 1 CD

Годината е 2666. След повече от шест столетия нескончаеми усилия, човечеството най-сетне е успяло почти напълно да съсипе хубавата ни планета. Безкрайните войни са направили повърхността съвсем негодна за обитаване и малцината оцелели са се оттеглили под водата, където продължават да воюват. Това е Аква – светът на подводни пирати, гигантски корпорации, загубени съкровища и страховити морски чудовища.

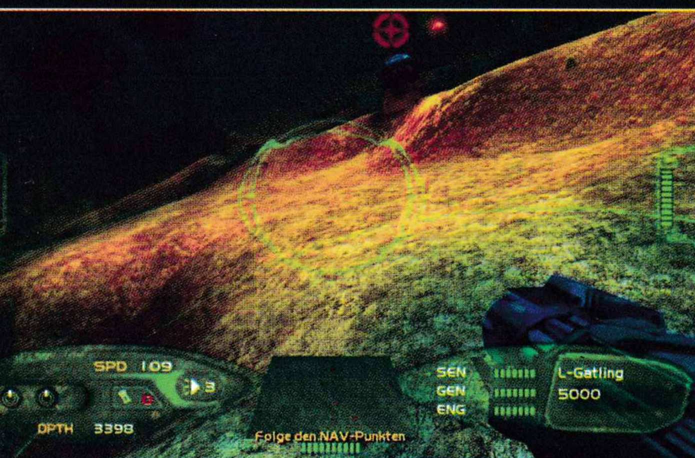
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Графика	10
Звук	8
Геймплей	8
Общо	9

Ако трябва с едно изречение да опиша Aquanox, то ще бъде следното: екшън-ориентиран симулатор със зашеметяващи визуални ефекти, разработен превъзходно както за солова, така и за мрежова игра. Трудно би било да изброя всички заглавия, от които създателите – немската компания Massive Development, са заимствали идеи за своето отроче. Със сигурност могат да се открият прилики с почти всички футуристични космически стрелялки, както и не малко игри от жанра First Person Shooter. В крайна сметка резултатът – AquaNox е прекрасна 3D-игра, ориентирана към широката публика, а не към някакъв нишов пазар. Сигурен съм, че почти всеки играч ще открие нещо за себе си в нея – експлозивен екшън, ярка 3D-графика, прекрасна история, детайлно разработен и в същото време нестандартен свят, интригуващ сюжет, предизвикателен multiplayer и дори стратегически елемент, свързан със закупуването на оръжия, техника и по-добри кораби.



Тази битка е към края си.



Близко до дъното можете да бъдете сигурни, че поне от една посока няма да ви издебнат.

AquaNox е едно от големите заглавия за тази година

Световната премиера на играта беше наскоро в Германия и немските ни колеги изобщо не си пестяха суперлативите за нея. В статиите им дори се срещаха похвали като "игра на годината" и "най-красивата графика изобщо". Всъщност единствените критики бяха по отношение на относително бързото изигриване на соловата кампания и това, че "играта не предлагала достатъчно разнообразие". Аз самият не мога да изкажа мнение по тези теми, защото AquaNox пристигна в редакцията броени дни преди редакционното приключване на броя и времето за тестинг беше крайно ограничено. Мога обаче съвсем искрено да се присъединя към всички похвали за визуалното съвършенство на играта и смятам, че качеството на графиката съвсем оправдава относително високите хардуерни изисквания. AquaNox в началото е разработвана и оптимизирана за карта с чипсет Voodoo 3. По-късно авторите съвсем логично се преориентирали към фамилията NVidia GeForce и завършената им игра е една от първите, които се възползват от възможностите на видеокарта тип GeForce 3. Ако сте един от щастливците, които притежават такава играчка, то мога само да ви завиждам, но ви уверявам, че дори с GeForce 2 AquaNox показва изумителни подводни прелести – мехурчета, водорасли, слънчеви лъчи, пронизващи повърхността и разсейващи се в облаците планктон. При първото пускане на играта нищо чудно да ви се насълзят очите, тъй като едва ли са навикнали на такива конски дози "eye



В мрачния подводен град ще се заформи внушително меле.

candy". Подчертавам, че графиката не е никак реалистична, но за сметка на това е ярка и красива (реалността под водата вероятно представлява една безкрайна тъмница, която хич не си струва да се претворява в компютърна игра). "Подводният свят на Жак-Ив Кусто" ряпа да яде пред красотите на AquaNox! Със също толкова ярки цветове са изрисувани и всички менюта, както и HUD дисплея. Личи си, че дизайнерите са си имали един любим цвят от цялата палитра и това е яркозеленото. Аз самият съм напълно на тяхното мнение и мога само да се възторгна от труда им, макар и да осъзнавам, че има хора, на които графиката на AquaNox ще се стори прекалено крещяща и нереалистична.

Соловата кампания се състои от 30 мисии

Играчът влиза под кожата на наемника Emerald "DeadEye" Flint и проследява най-интересната част от неговата кариера. Той е един от многото авантюристи, заработващи хляба си на борда на бърз и маневрен подводен кораб-изтребител. Сюжетната линия се развива линейно, макар и някои от подцелите в отделните мисии да могат да бъдат изпълнени по няколко алтернативни начина. В промеждутъците между екшъна ще имате възможността да си поприказвате с любопитни персонажи, да пофлиртувате с жените, както подобава на един морски вълк, да преоборудвате кораба си с честно спечелените мангизи и дори да си купите нов кораб, ако можете да си позволите такъв разход. Като цяло сюжетната линия на играта е доста интригуваща и детайлно разработена – в нея се намесват глобалната политика, корпоративните интереси, личните драми и романси на нашия герой, както и събудените наскоро антични морски чудовища. Точно сюжетът отличава AquaNox от онези "безмозъчни" 3D-игри в стил Serious Sam, където екшънът е не само пръв, но и единствен приоритет за създателите. Специално за любителите на неангажиращия геймплей е предвиден режимът Instant Action, където можете да се сбиете на секундата с един или много противници, при това без да се затормозявате с екипировка на кораба, разговори с други герои или изпълняване на конкретни мисии. Играта предлага също така и много добър multiplayer в три режима, познати на всички любители на 3D-екшъните – Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag.

Ако някога сте играли на произволен "прост" космически симулатор, където ударението е поставено върху екшъна, а не върху симулацията, то изобщо няма да се затрудните и с интуитивното управление на подводния кораб в AquaNox. Има някои тънкости като почти физически осезаемата "флуидност" на движенията под водата и експлоатирането на океанските течения във ваша полза, но в крайна сметка геймплеят не се различава фундаментално от този на космическите стрелялки. Прекрасната графика, дребните, но оригинални хрумвания на авторите и нестандартната сцена на действието са добре дошли допълнителни екстри, които лесно могат да превърнат AquaNox в голям хит.



От няколко години насам челните места в американските класации за компютърни игри почти постоянно са окупирани от различните превъплъщения на практически непознатата за нашата аудитория серия Who Wants To Be A Millionare. Това е името на най-популярната телевизионна игра, появила се за пръв път на американския канал ABC, а вече популярна по целия свят. Българските телезрители вече също познават това шоу под името "Стани богат!", така че решихме, че е крайно време да представим на вниманието на геймърите и най-новата му компютърна адаптация.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Правилата са все същите, до болка познати на всички фенове на играта – 15 въпроса с разнообразна тематика и постепенно нарастваща трудност, за всеки от които се предлагат по 4 възможни отговора. След 15 верни отговора вече сте милионер в зелено (или пък сте спечелил сто хиляди лева в българската телевизионна версия на играта). По всяко време можете да се откажете и да си тръгнете със спечелените до момента пари, защото иначе рискувате да сбъркате и да ги загубите. Имате две сигурни суми, съответно след петия и десетия въпрос, които няма опасност да загубите, дори ако направите грешка по-нататък. Разполагате с три жокера: "50 на 50", "Обади се на приятел" и "Помощ от публиката", които могат да ви спасят, ако изпаднете в затруднено положение. След като вече знаете правилата, какво чакате – станете богати!



■ Disney Software ■ www.abc.com, www.disney.com
■ P200, 32 RAM ■ trivia ■ 1 CD

Графика	8
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8

Кой иска да бъде милионер?

Всъщност едва ли има някой, който да не иска... Безспорно тръпката да изпитате общата си култура и състезателния си нюх, борейки се за сериозна парична сума е голяма, но тъй като едва ли на всеки от нас му е писано да бъде участник в телевизионното състезание, засега ще трябва да се задоволим с виртуалната версия. Макар че в този случай паричните награди също са виртуални, не може да се отрече, че атмосферата на шоуто е пренесена съвсем успешно. Ще се озовете в добре познатото ви студио, ще имате удоволствието да седнете в трънливия Стол на Богатството и да играете по оригиналните правила. Дори графичните и звуковите ефекти са едно към едно с тези от телевизионния екран. Нещо повече – тук играта ви няма да бъде прекъсвана с реклами и дори не е нужно да слушате всеки път досадното четене на правилата, което отегчава до смърт зрителите на шоуто.

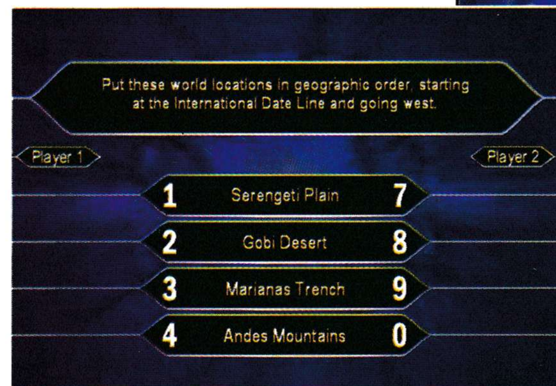


Пътят е страшен, но славен...

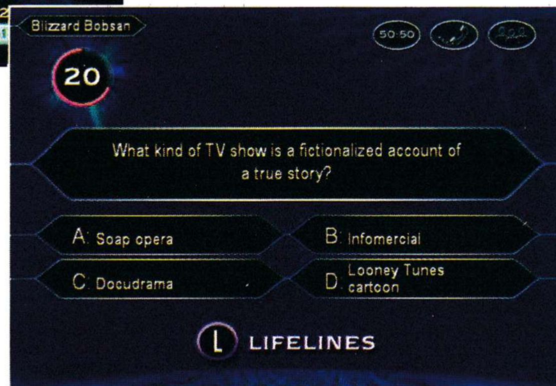
Личи си, че играта е предназначена изключително за американска публика

Този факт поставя нас – българите, в някак си неизгодно положение. Дори човек с много добра обща култура едва ли знае как се казва главния герой от популярна американска сапунка от 90-те, която никога не е вървяла по българските екрани или пък кой е спечелил първенството по американски футбол миналата година. А с подобни, елементарни за тамошната аудитория въпроси, ще се сблъсквате още в самото начало. Колко квадратни инча има в квадратен фут? Кой е бил президент на USA по времето, когато Бил Клинтън се е родил? Колко са били на брой щатите през 1950 година? От какъв материал е направена топката за американски футбол? Кой от изброените играчи е звезда на еди-кой-си бейзболен отбор? За щастие тези "чисто американски" въпроси не са чак толкова често срещани, че тотално да ви развалят удоволствието. Освен това неведнъж се случва вашата "чуждоземност" да се превърне в предимство. Например едва ли има българин, който да не знае отговора на "сложния" въпрос: "Кой играч в играта soccer (както наричат американците футбола) има право да пипа топката с ръце?". Същото важи и за множество въпроси за "далечния и непознат континент Европа", които честичко се срещат дори при големите суми.

Авторите са се постарали да запишат много говор, шеги и закачки, така че ви предупреждавам, че много ще изпуснете, ако играете на "рязаната" пиратска версия. Базата данни с въпроси е огромна, а ако дори те не са ви достатъчни, можете да си потърсите още на сайта на телевизионния канал ABC (www.abc.com). Трите жокера са реализирани аналогично на тези в шоуто, доколкото е възможно това при компютърна игра. Конкретно данните за "Помощ от публиката" са събрани с анкета по Интернет, а в случая с "Обади се на приятел", водещият се обажда на свой познат и често имате възможността да слушате изключително остроумен диалог. За да няма разочаровани фенове, съм длъжен преди края да спомена факта, че водещ в играта няма да бъде Ники Кънчев, а американския му колега Риджъс Филбин.



Когато изберете опцията за двама играчи, състезателят се определя от "Найбързият печели" (Fastest Finger).



В началото въпросите са доста лесни.

Ники Кънчев

Водещ на телевизионната игра "Стани богат" по Нова телевизия

Как протича денят ти?

Екипът се събира в 6 часа, тръгваме, и в 7 часа сме горе, в Киноцентъра. Още предишната вечер всички участници, които са от провинцията, се настаняват в хотел Хемус. Оттам тръгват със специален автобус, който ги извозва. Те не плащат нито един лев. Всичко се поема от играта. Всичко – кафета, морени, обяд...

Аз почвам работа с гримьорите – Гого Кюлев се грижи за прическите ми, а Вальо Вълов е гримьорът ми. Грети се грижи за костюмите и стайлинга. Влизаме в залата. Там всичко е хай-тек. Софтуерът се поддържа от трима души. Звукът трябва да е на супер ниво, светлините също. Самото оформление на залата е като на космически кораб. Скоро ще видите и българската версия, много по-добри са цветовете тук – по-меки, кулите са оранжеви, а подът наподобява морско дъно. В българското студио компютрите са много готини, гласуването става с джойстици, а мониторът отпред се бута. Инструктирам участниците, казвам им да бутат ръчката и да идват при мен. Имаше една жена, която победи в "най-бързият печели", прави първа крачка, уплаши се от "морското дъно" и вика "А, паднах!". Други се обръщат с гръб към камерата, въртят се... Трябва да вземем да направим предаване с най-смешните случки в „Стани богат" (смее се). Снимките продължават цял ден.



Компютърните игри те поглъщат и не остава време за нищо друго.

Колко души правят „Стани богат"?

Екипът е към 30 души. Стейдж-мениджърите се занимават със сцената, има режисьор, асистент режисьор, звукари, двама се занимават със светлини и т.н. Забелязали сте, че нищо в шоуто не е случайно. Ако играчът иска да използва жокер, трябва веднага да се подаде съответният сигнал, при определени ситуации се завъртат светлините, ако играчът се откаже да продължи с участието, там вече има друга церемония. Всички се постарахме да не личи, че шоуто доскоро не се правеше в България.

Кажи ни нещо за негативната страна около шоуто.

Случва се някой, който е гледал предаването по руските или немските телевизии, да казва, че там печалбите са други, въпросите по-лесни, но не обръща внимание, че, примерно, в Германия парите са съвсем други. За съпоставка шоуто в Румъния се казва "Милиардар". Най-голямата награда там е 1 милиард леи, което е приблизително 35 хил. долара. При нас 100 хил. лева са близо 46 хил. долара.

Няколко участника съдят шоуто. Каква точно е историята?

Това не мога да го коментирам. Иначе историята е такава – имаше добър играч, който "изяде" времето на останалите. Цялото предаване беше само с него. На останалите беше предложено да дойдат в София и да заснемем ново предаване с тях. Двама от общо шестима участници се отказаха с обяснението, че сме им отнели възможността да играят и ще ни съдят. Каква изненада... мама има тук, не виждам.



Какво количество кандидати чакат в момента ред да играят?

Значи, това, което знам от Нова телевизия, е, колко души се обаждат на 088 1220 всеки ден. Мисля, че цифрата гони 1000 и даже я надвишава. Може някои да звъннат по 20 пъти, това никой не го знае. Един участник ми сподели, че е звънял 300 пъти от служебния си телефон.

Какъв е точно механизмът за участие?

Когато се обади човек, чува моя глас – едно много кратко инфо. Много хора си мислят, че набутването е голямо, но едно обаждане излиза или 4, или 5 лева. От Нова ще кажат по-точно. Сигурен съм обаче, че не е повече. Въпросът, на който се отговаря е средна хубост, от рода на "къде се намира Пратера?". Виена, Берлин, Москва или Ню Йорк? Казвате "Виена" и си давате данните. След това Нова телевизия тегли жребий и ни дава 200 имена за един цикъл снимки. От щаба на предаването се обаждат на всеки, изтеглен от жребия, честитят му и задават още един въпрос от рода на "колко е дълга р. Днепър?". Прави се Top 50 на далите най-близък отговор до верния. От тях 48 играят, а двама са резерви. Отскоро сменихме принципа, играят 42-ма с две резерви. Случвало се е да играят и резервите, когато участник си е забравил задграничния паспорт или друг е прекалил с вечерята и му е станало лошо.

Има ли вероятност предаването някога да се излъчва на живо?

Искам да подчертая, че предаването може да е на запис, но играта си е на живо. Всичко е LIVE. Нищо не можем да върнем или променим. Каквото стане – това е! Докато записваме, аз не ставам, участникът също. Щастливи сме, че няма опити за измами. Един-единствен път от публиката беше подсказан грешен отговор, слава богу, участникът не го чу. Стейдж-мениджърите ни изискват пълна тишина в залата. Иначе ни се е налагало да чакаме по 15 минути докато викнат приятел да се обади по телефона за жокер. В пряко предаване това би било досадно.

Случвало ли ти се е да имаш пристрастия към даден играч?

За мен всички участници са равни. Това е един от принципите, които бях избрал преди моите продуценти да ми го кажат. Имам пристрастия, ако участникът отговаря добре, ако прави шоу, защото така аз си почивам, но се старая да не го показвам външно.

Ти като водещ виждаш ли отговорите на въпросите преди да бъде показан на останалите?

Не, това е най-интересното, тогава се получава истинска игра. При мен излиза само дали е правилен или не. По-късно се изписва и допълнителната информация за всеки отговор, но почти не я ползвам.

Как те избраха за водещ? Имаше ли кастинг?

Да, имаше актьори, мои колеги журналисти, представители на рекламни агенции...

Не дебютанти, а почти всички бяха хора с име и повечето вече ги познавах. Викаха ни по различно време, но успях да се засека с актьора Димитър Рачков, който е много добър актьор в Народния театър, видях се и с Камен Кирилов, който е шеф на една много голяма рекламна агенция. Попълвахме тестове за интелигентност, след това ни събраха десет души, говорихме, правехме анонси, и след два дни ми се обадиха да ми кажат, че на следващия ден заминаваме.

Играеш ли компютърни игри?

Да, играя една игра, която се казва Домеуш. Домеуш е една холандска бира. Флипер е, супер симулативен. Свалих я от Интернет в промо-вариант. Целта е да запалиш всичките буквички на Домеуш. Има и класация Top 10. Ники Александров от Дарик е единственият ми конкурент. Той стоя цяла година на първо място, но преди две седмици беше изхвърлен от мен и гордо се записах – "Стани богат"!

От по-комерсиалните игри имаш ли фаворити?

Не, но изпълнителният продуцент на шоуто Миро Янев и режисьорът Ники Пенчев, играят Diablo. Лошото при компютърните игри е, че те поглъщат и не остава време за нищо друго.



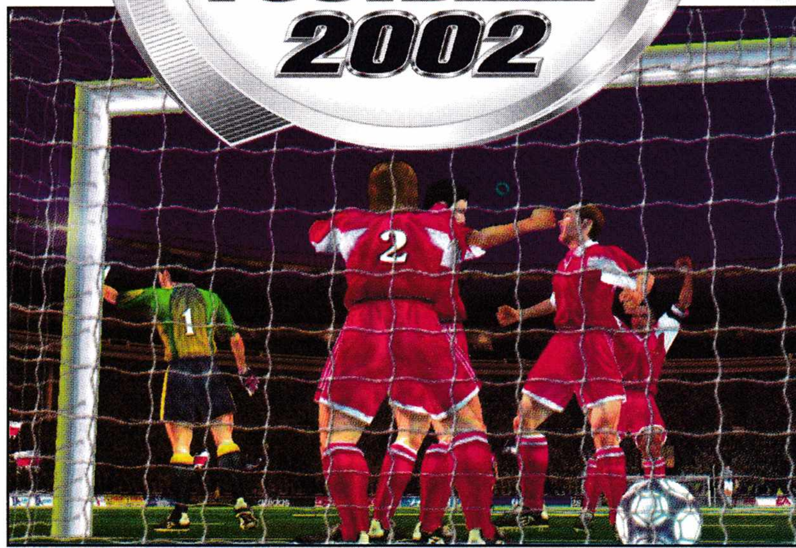


Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	9	9

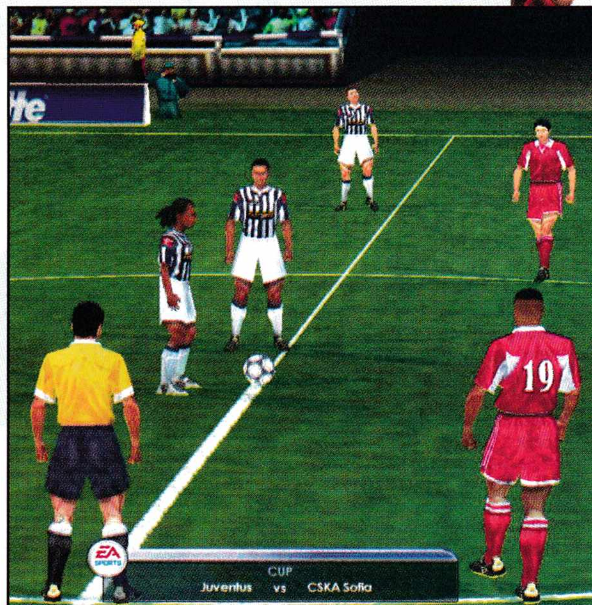


Време е за футбол!

■ EA Sports ■ http://fifa2002.ea.com
■ P 200, 32 MB RAM, 4MB 3D Video
■ soccer simulation ■ 1 CD



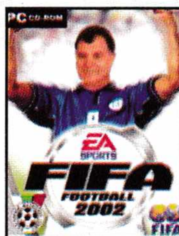
Радост след поредния гол в Шампионската лига.



Миг преди началния съдийски сигнал.

Футболът е нещо повече от спорт. Това е една магия, която владее умовете и сърцата на милиони почитатели. Те искат зрелище, красива игра и естествено победа на любимия си тим. Ако искате да направите това, което вашите любимци все не успяват, ако желаете да изживеете звездни мигове по световните футболни форуми, просто опитайте новата FIFA. Заслужава си...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



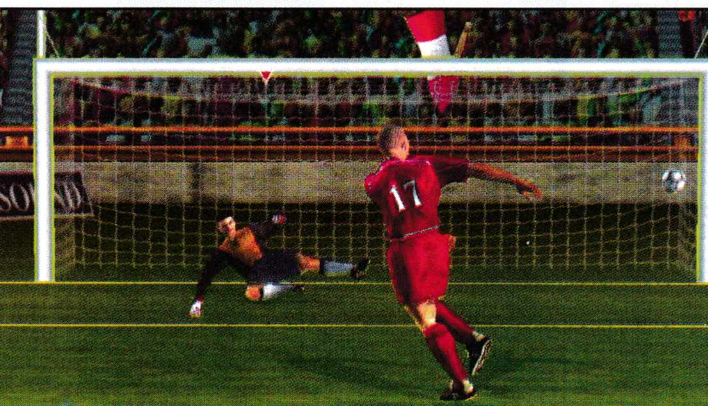
За България няма специална опаковка. Ако имаше сигурно би изглеждала така.

Виртуалните измерения на футбола имат дълга история в развитието на компютърните игри. Конкурентната битка в този жанр завърши с категоричната победа на EA Sports. Едва ли някой може да отрече, че поредицата FIFA е безапелационно най-качествената футболна симулация. Последната смислена конкурентна игра се появи преди около две години. Това беше разработената от Rage и издадена от Microsoft, International Football 2000. Въпреки своите сериозни достойнства, това заглавие не постигна особен успех и това като че ли успя окончателно да убие ентусиазма на конкуренцията да мери сили с EA Sports на този фронт.

В традиция се превърнаха излизащите през есента на всяка година нови FIFA игри. Съвсем логично почитателите на това заглавие очакват най-накрая да получат продукт с революционно нови възможности. Това естествено не се случва, тъй като стратегията на производителя е "стъпка по стъпка". През миналата година станахме свидетели на драстично подобряване на графичната система. Във FIFA 2002 е обърнато внимание върху разнообразяването и усъвършенстването на геймплея. В новото издание

веднага се набива на очи системата за подаване

Тя е усложнена и предлага много по-интересни възможности, което прави играта максимално близка до реалността. За разлика от предишните издания, тук вече се слага край на стандартната тактика за пускане на неадресирани пасове, които почти винаги намираха някой свободен играч. Изпълнението на дузпи също е коренно различно и така вероятността да бъде пропуснат наказателния удар става много по-голяма. Все още остава нерешен проблемът с неподвижната стена при преки свободни удари. Поведението на вратарите продължава да бъде странно. Виртуалните играчи, пазещи вратата, се справят учудващо добре с близки топки, които в истински мач обикновено се определят като 100%-ови голове и в същото време пропускат смешни топки в съвсем обикновени ситуации. Съдийството остава един от недоизпипаните елементи в тази футболна симулация. Мъжете в черно все още не са в състояние да преценяват възможните авантажи, но пък са безкомпромисни при груби нарушения и спъване отзад. Особено досадно е това, че съдиите закъсняват с реакциите при маркирането на нарушения. Често се получава така, че когато успееш да отнемеш топката (вярно малко грубо), и тъкмо си казваш "Размина ми се този път", 1-2 секунди по-късно прозвучава съдийската свирка. Не се учудвайте, ако съдията свири край на срещата миг преди да шутирате от изгодна за гол позиция пред противниковата врата. Друг недостатък е прекалено схематичната, стандартна стратегия, която използват компютърните противни-



Дузпа! Играчът на Ливърпул простреля вратата на Лукич.

ци. Независимо от развоя на мача, видими промени в тактическата постройка не се забелязват. Въпреки споменатите недоизпипани моменти изкуственият интелект е видимо подобрен. Във FIFA 2002 степента на трудност се определя от показателите както на вашия тим, така и от тези на съперниците ви. За всеки отбор има 5-степенна скала по следните показатели – атака, защита, бързина и обща оценка. Силата на всеки от футболистите се преценява по един доста по-прецизен начин, като показателите са фитнес, бързина, точност при стрелба, подаване, сила, техника, пласиране и агресивност.

Крайната цена на играча се формира от тези качества, като предвид се взема и неговата възраст

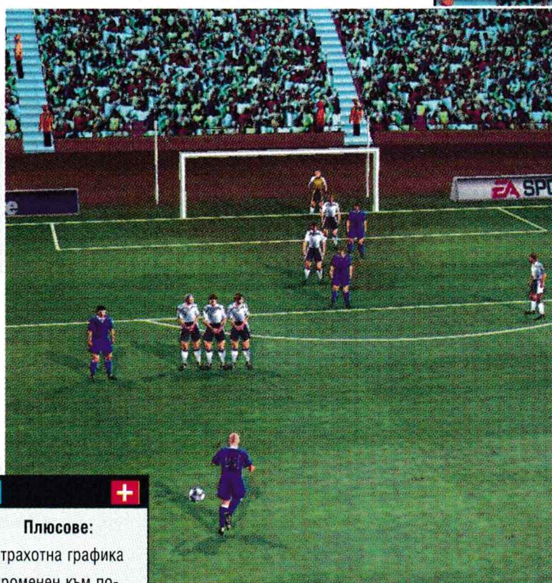
Промени има и във възможностите за игра. Тук ще намерите локалните първенства на някои европейски държави, ще можете да опитате сили в квалификациите за предстоящото световното първенство в някоя от квалификационните групи, да се пробвате в европейските турнири или просто да спретнете набързо един приятелски мач. В новото издание на популярната футболна симулация са включени и някои допълнителни бонус-турнири, но те не са достъпни от самото начало на играта. Мултиплейър възможностите са на обичайно високото за FIFA равнище.

Българското клубно участие е сведено до Левски, които дебютират в мача срещу Галатасарай. Националния ни тим също присъства, но в него фигурират само имената на Радостин Кишишев, Георги Марков, Краси Бальков, Мариан Христов, Димитър Бербатов, Мартин Петров и Светослав Тодоров. Останалите от тима са представени просто с номера.

За графиката в играта могат да се кажат хубави неща, но трябва да се отбележи (за кой ли път), че по оформлението на стадионите и поведението на публиката има още какво да се направи. Променливите климатични условия са пресъздадени великолепно. Моделите на играчите са усъвършенствани и изключително детайлни, а възможностите за промяна на техния външен вид са много. Освен ръста, теглото и екипировката, можете да избирате между голямо количество различни физиономии, и прически. И така с малко повече желание не е проблем да направите отбор, съставен от играчи, които имат някаква бегла прилика с оригиналите.

Звукът продължава да бъде от традиционно слабите елементи в играта. Коментарите са стандартни, скучни и бездушни, а в определени моменти са доста далеч от случващото се на терена. Музиката обаче както винаги е на ниво. В по-старите издания обикновено участие вземаха известни музиканти като Moby (2001), Robbie Williams (2000) или Fat Boy Slim (1999). Във FIFA 2002 музикалното оформление е поето от популярния издател на клубна музика Ministry Of Sound. Сред групите могат да се споменат BT, Vitae, R4 и други.

Стената продължава да не помръдва при изпълнението на преки свободни удари.





А някои пак ще започват от центъра.

– +

Плюсове:

- страхотна графика
- променен към по-добро геймплей
- перфектно музикално оформление
- детайлни играчи с разширена гама от възможности за промяна на външния им вид
- традиционно отличен мултиплейър
- нови гледни точки на камерата

Минуси:

- може да се желае още от дизайна на стадионите и публиката.
- еднообразни, скучновати коментари
- съдийството, макар и подобрено, все още е със съмнителни качества.
- липсват повечето от играчите в националния ни отбор.
- отпаднали са тренировките и Career mode.

ОТ ДИМИТЪР БЕРБАТОВ

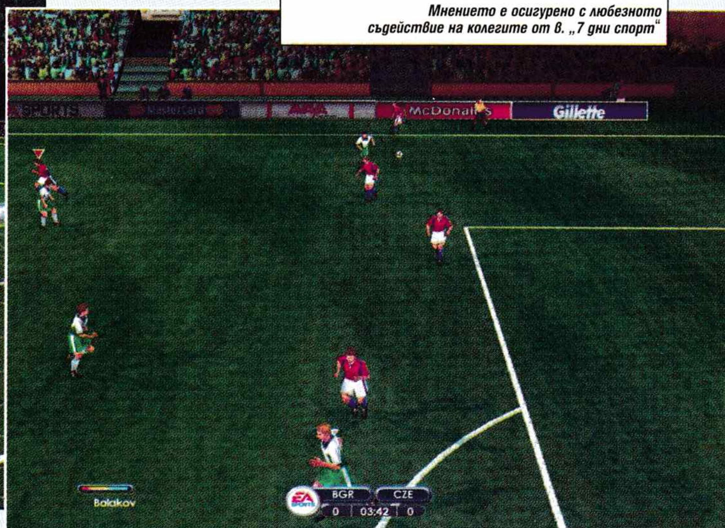
- Купих си новата ФИФА 2002 още в деня, когато бе пусната на германския пазар. По принцип не пропускам нито една нова компютърна игра, свързана със спорта – футбол, автомобили, баскетбол. ФИФА 2002 е определено по-добра от миналогодишната версия. Лично аз предпочитам да играя с националните отбори. Редовно участвам с България на световни финали. Винаги пускам в атака себе си и Мартин Петров. Редовно с него вкарваме по двайсетина гола. Обикновено бия на финала Германия. Играя и с Байерн (Леверкузен), където съм сред резервите. Разбира се, аз се поставям в титулярния състав. И там бележа редовно. Страшно съм запален по електронните игри не само заради факта, че още нямам много познати в Германия. Докато играех за ЦСКА също редовно засядах пред екрана най-вече със съотборника си Тодор Кючуков.

Мнението е осигурено с любезното съдействие на колегите от в. „7 дни спорт“



Сам на празна врата. Няма начин да пропусна!

България-Чехия. Време е за реванш.



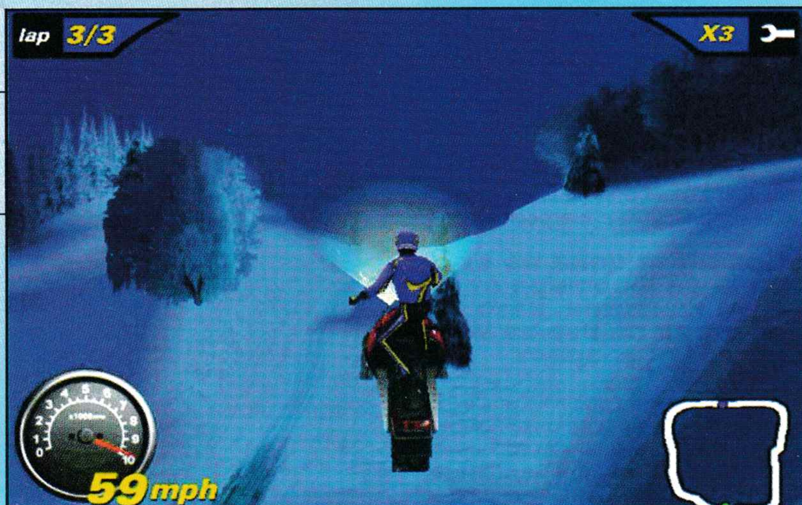
SnowCross

Как не се крадат идеи

■ Wanadoo/Vicarious Visions
■ www.wanadoo-edition.com
■ PII 300 MHz, 64 MB RAM
■ Racing ■ 1 CD

Има хубаво уиски. Оригинално, с добри вкусови качества, и от което не те боли глава все едно си имал близки срещи от трети вид с дебелата лелка от горния етаж. Има и такова, което е правено нейде в дебрите на циганските гета, носи гордата марка "Цар Киро" и може да сложи антракса в малкия си джоб по вреди, нанасяни на човешкия организъм.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



Един от по-сложните трикове е изпълнението на сърфистка стойка върху летящата шейна.

Не знам в кое циганско гето са се захванали да правят компютърни игри, но резултатът е налице – SnowCross е една от най-скучните и неоригинални игри, които са ми попадали напоследък (като изключим култовия Sail Simulator 4). Не стига, че идеята за състезания с моторни шейни е очевидно открадната от излязлата наскоро Ski Doo X-Team Racing, ами и

реализацията на тази открадната идея не е на ниво

За разлика от фалшивото уиски, дори не ти става весело, докато играеш, всъщност точно това е основният проблем на SnowCross, геймплеят му куца жестоко. Но за това – след малко. На пръв поглед играта не издава с нищо отвратителната си същност. Графиката е леко остаряла – недетайлни текстури, двумерни дървета и храсти, лошо осветяване и ръбест терен, но въпреки това не се набива на очи с откровена грозотия. Звукът в играта е монотонен и еднообразен, нищо по-различно от стандартното бръмчене на двигатели, на места прекъсвано от някоя и друга реплика на коментатора или опонентите. Музиката, която като стил представлява някакъв неизвестен като название за мен вариант на електронната, е на CD Audio, и ако не друго – поне не дразни. При нея съществува обаче друг куриозен момент – след по-внимателно вглеждане става ясно, че на диска има цели 14 парчета, което повдига въпроса колко място е останало за инсталацията на играта. Истината е следната:

Графика
5
Звук
4
Геймплей
3
Общо
4

След малко този под мен ще разбере какво значи да ти се качат на главата...



играта в неинсталиран вид заема 73 мегабайта,

ни повече, ни по-малко. Това не е нищо повече от любопитен факт, но въпреки това човек може да си направи някои изводи от него. Ето че стигнахме и до болната тема – геймплея. Не знам какво са искали да постигнат момчетата от Wanadoo, най-вероятно и те не са знаели. Физическият модел е отвратителен – при преодоляването на препятствия и карането по наклонен странично терен понякога моторната шейна прави напълно нелогични премествания и подскоци; при сблъсък с някой предмет при каквато и да е скорост доста често вместо да паднете или поне да забавите скорост, сякаш се приплъзвате покрай въпросния обект и продължавате все едно нищо не е било. Паданията в резултат от сблъсък с противник също са много произволни. Ако не по атрактивност и разчупен дизайн на нивата (макар и нощните състезания да са някаква микроскопична наченка на оригиналност), то поне от щедро натъпканите тайни проходи и скрити маршрути си личи, че все пак поне някой от екипа е вложил малко старание в направата на играта. Разнообразие се опитват да внесат няколкото трика, които могат да се изпълняват при скок, но са далеч от количеството и качеството на тези в Ski-Doo. Изпълнението на определено количество трикове ви позволява да правите ъпгрейди на шейната по няколко различни показателя (скорост, ускорение, стабилност и т.н.), които обаче нямат почти никакъв смисъл поради странното поведение на опонентите.

AI сякаш тук не присъства

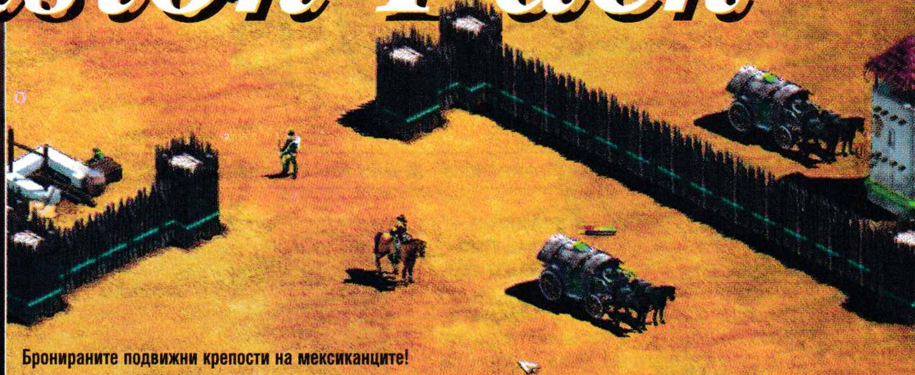
Вместо него има някаква много странна система за забавяне и забързване на противниците в зависимост от това къде сте вие и какво правите. Ето един пример – по някаква случайност успявате да се пребиете и някой ви задминава. В това няма нищо нередно, но интересно защо след като ви задмине, противникът забавя скорост и ви оставя да наваксате изпуснатите секунди, след което отново настъпва газта. Обратното също е в сила – ако успеете да се наредите на първо място, все ще се намери някой, който с на теория по-бавна шейна от вашата да ви изпревари, докато се движите с максимална скорост. При което вие не можете да направите нищо, защото ако застанете на пътя му, ще ви избълска и най-много да паднете. Тези няколко сериозни недостатъци правят състезанията изнервящо необективни и непоносимо скучни, като скуката постепенно преминава в гневно раздразнение. За мен SnowCross е откровена боза. Едва ли не се насилих да поиграя на него (признавам си, не издържах дълго), пиша статията с неудоволствие и все повече си мисля, че и самите разработчици са правили играта насила. Съмнявам се, че и на вас ви се играе насила, затова стойте надалеч от SnowCross.

America Expansion Pack

Имало едно време на Запад

■ Data Becker ■ www.game-america.com
■ PII 300, 64 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD





Бронираните подвижни крепости на мексиканците!

Кой е най-големият производител на уестърни? Холивуд? Може би да! Но аз поне съм гледал повече филми на тази тематика, създадени от италианци! Да не споменаваме пък за музиката на Енио Морриконе, озвучил най-големите класики в жанра!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Графика	8
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

Защо тогава да няма и игра-уестърн, направена от германци? Оригиналната Америка пожъна доста насмешки от американците – "Ето, значи как европейците си представят Дивия Запад"! Съдейки по това, че вече имаме expansion, явно европейците добре са успели да си го представят и да направят интересна и търсена игра!

Какво получаваме от този expansion pack? На пръв поглед не много – само осем сценария, по два за всяка от страните, по една нова сграда за всяка от страните и по един допълнителен ъпгрейд. Само че не е съвсем така! Първо – самите сценарии са доста големички и ще ви трябва доста игрово време, за да ги превъртите, и освен това заедно със сценариите получавате и редактор за нива! Може и да не седнете сами да си правите карти, но самият факт на съществуването му означава, че за съвсем кратко време ще можете да си свалите от различни източници огромен брой направени от феновe сценарии – а това означава и практически безкрайна игра, ако America наистина ви харесва!

Другите новости – новите units, сгради и ъпгрейди също не са за подценяване! И сред тях има едно-две нещица, които са наистина много забавни!

Като че ли най-облагодетелствани от този expansion са Десперадосите! Преди доста години бях гледал един странен уестърн – с китаец-каратист в главната роля! Филмът не беше топ-шедьовър, но беше забавен – особено когато китаецът започваше да лови куршумите на лошите със зъби :-) Не казвам, че точно същият unit ще се появи и сега – но новата сграда не Десперадосите е... китайският ресторант!!! Това е то културната инвазия :-) Новият unit е "saboteur", а новият ъпгрейд е "camoflage" (подобно на индианците). Саботьорът може да ИЗПРАЗВА от защитници сградите и да ги ПРЕВЗЕМА! Един саботьор може да "прогони" до трима противници и ще ви трябва един допълнително за превземане на сградата, тъй като "изчезва" като си свърши работата! Това е безценна придобивка, особено като си припомня колко трудно ми бе в един от сценариите да пробия през две защитни кули с оръдия на мексиканците (техните оръдия имат най-голям обсег на стрелба и кулите им стават почти неуязвими :-(). Доста добра печалба от този expansion има и за мексиканците!

Техният нов unit е "armored stagecoach".

В случай че се чудите какво е това – това е подвижна бойна кула, която може да има от двама до четирима стрелци с пушки или ОРЪДИЯ, може да стреля В ДВИЖЕНИЕ и има приблизително половината hitpoints на една обикновена кула!!! Е, ако трябва да бъдем абсолютно точни, не е "кула", а брониран фургон – но това не променя същността на нещата. По принцип оръдията са доста бавни при стрелба и доста уязвими – и представете си дори само два мексикански топа (с най-голям обхват на стрелбата), стрелящи в движение зад надеждно и подвижно укритие! И странно защо конете не могат да бъдат убити – ами че това си е направо един най-съвременен танк!!! Единственият недостатък на този брониран фургон е, че ако бъде разрушен, всички units в него също загиват – но това е малка цена за възможността да разполагате с танк още преди няколко века. Новата сграда за този брониран фургон и за ъпгрейда му е wood mill, но преди това трябва да сте построили и fort.

Обирът на Fort Fox.



Индианците в тази игра според мен са най-онеправдани -

то така си е било и в действителната история! Новият им unit е "tomahawk thrower" – на пръв поглед изглежда доста мощен, но всъщност не е, преимуществото му е в повечкото hitpoints. Добре, че поне може да плува и да се маскира... "Капитане, пак са порасnали три нови борчета за последния половин час! Дали да не им поизтупаме шишарките с един оръдеен залп?" Ъпгрейдът на индианците е до +20% морал, но само за кратко време – и честно казано, не съм сигурен, че този морал ще помогне много срещу стрелбата на оръдията от кулите.

Придобивката на американците са пионерите (pioneers). Те са с посредствено количество hitpoints, но се бият като хвърлят пръчки динамит и правят солиден damage. Освен това след upgrade могат (заедно с трапперите) да плуват. Друг е въпросът дали ще успеете да намерите някаква печелившa стратегия за сериозното им използване!

Мисля, че това е всичко ново е този expansion – ако сте харесали оригиналната игра, и сега ще останете доволни!



Изключителна логическа игра, подобна на Lemmings, но не съвсем

TOY TRAINS

■ Take 2 International ■ www.take2games.com ■ P2 300, 32 MB RAM, 400 MB HD, 3D Video, DX8a, DXMedia ■ Puzzle ■ 1 CD

Toy Trains и Loco-Commotion – двете имена на един и същ продукт, който малко или много ще запълни бездната, появила се не отскоро в жанра на логическите игри. Качествата на новото заглавие от каталога на Take 2 определено ще се харесат на любителите на загадките и пъзелите, а след продължителна игра ще се усетите вманиачени.

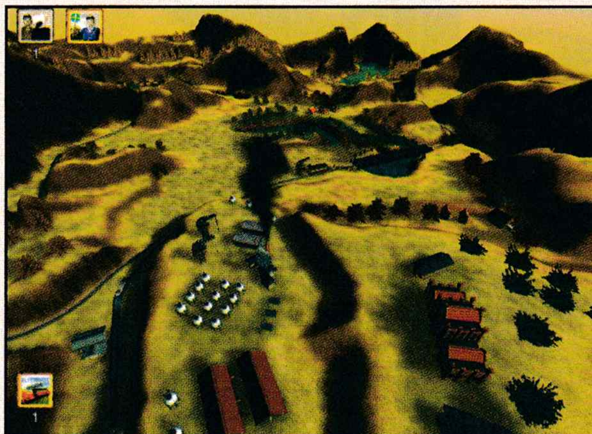
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Трябва да си призная, че до пускането на Toy Trains бях със съвсем погрешни очаквания за играта. Живеех в заблуда, че става дума за симулатор на детски влакчета, където играчът може сам да създава маршрут и да наблюдава движението на композициите. За объркването не малко помогна и филмчето, което пуснахме на диска на предния брой. О, каква изненада, при това приятна, бе, когато стартирах играта и тя се оказа невероятен пъзел, много подобен на любимата ми класика Lemmings, която така и не успя да премине особено успешно в трите измерения.

Разбира се, в Toy Trains няма да видите синните човечета със зелени коси, но и в най-безличните влакчетата има някакъв странен необясним чар. Може би това се дължи на факта, че авторите на играта са се постарали усърдно да придадат собствен облик на творението си. Въпреки не малкото прилики с Lemmings,



Мостовете за еднократна употреба са голямо предизвикателство.



Опцията за zoom на цялата карта ще ви спести много главоболия.

Toy Trains не е евтин клонинг!

Всяко ниво представлява широка маса, а върху нея са преплетени железопътни линии, лъкатушещи между малки езерца и планински възвишения. Вашата задача в първите мисии е да местите стрелките така, че влакчето да може да достигне до крайната си цел, която образно можем да наречем "порта". Постепенно ще се появяват нови опции като поправяне на мостове, активатор на телепорти, блокиране, завършване на линии, ще се появят ограничения за броя преместивания на стрелките и т.н. Именно това е връзката с Lemmings, където също имаше подобни действия, които се възлагаха на персонажите, обаче разликите, или по-точно усъвършенствания та, са много повече от приликите.

3D – има ли място при пъзелите?

Има, и още как! Докато при останалите игри от жанра 3D-то има повече козметични функции, в Toy Trains ще забележите, че то участва и допринася за обогатяването на геймплея и улеснява значително разрешаването на загадките. Нивата са огромни и би било невъзможно да си планирате действията, ако нямате възможност за zoom или ротация на картата, например. От друга страна, тримерността запазва основната си цел – да придаде естетика на мудните действия, които са характерни за този тип игри, където умуването надделява над светлинните ефекти и главозамайващи детайли.

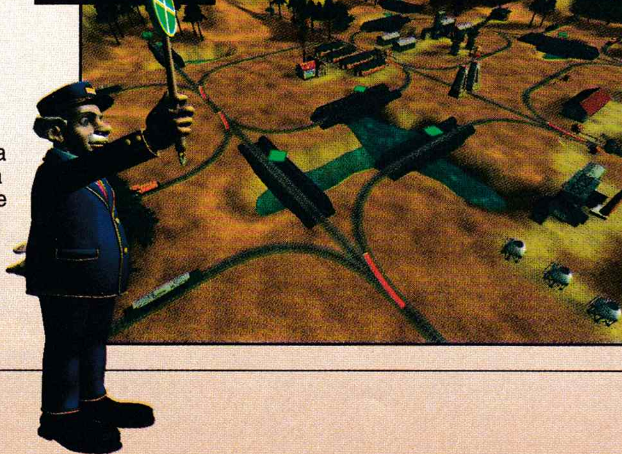
Звуковото оформление не е сред силните страни на Toy Trains, но е напълно достатъчно. Поне аз не мога да очаквам нещо повече от тракане по релсите или свирка преди навлизане в тунел :-) За сметка на това музиката е страхотна и бе определяща за крайната ми оценка. Ритмите са радостни и енергични, в общи линии на светлинни години пред всичко скучно, което сме свикнали да чуваме в другите логически игри.

По отношение на геймплея могат да се кажат и суперлативи, и малко критика. Загадките са на много високо ниво и поне за това съм убеден, че няма да има недоволни. Трудността нараства постепенно до един момент, в който следва странен миш-маш от много сложни и не чак толкова комплексни мисии. Подобен проблем има и друга игра, излязла този месец – Dexter's Laboratory. Предполагам, че това е крайно субективно, тъй като за някого едно нещо може да е сложно, а за други не, но като цяло не е нещо особено значимо, за да му се слага акцент.

При всички положения Toy Trains (Loco-Commotion) е продукт, върху който е била концентрирана усилена работа и резултатите от това са налице. Играта е близо до съвършенството, мисиите са многобройни (над 50) и разнообразни, има приложен редактор, а тръпката в един момент е толкова силна, че е възможно дори да се вманиачите.

Графика	9
Звук	9
Геймплей	10
Общо	9

Това ниво изглежда много посложно, отколкото е реално.



Get the Bunny

■ Data Becker ■ P200, 64 RAM ■ Bunny Shooter ■ 1 CD

Стрелбата по зайци - увлекателен и безмозъчен времегуб

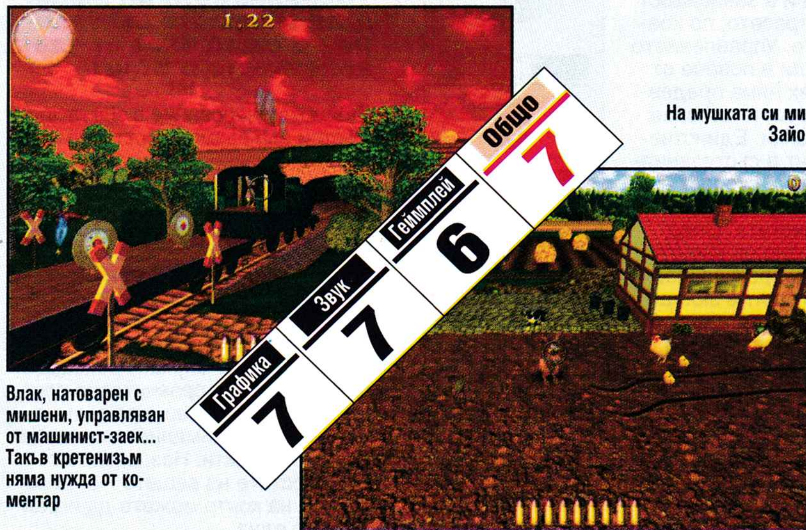
Това заглавие е специално за онези от вас, които мразят зайците и всичко дългоухо и подскачащо, което се е пръквало на този свят. Ако например сте развили фобия към тези същества, защото в ранната ви детска възраст са ви пречили да заспите с песничката "Зайченцето бяло", писнало ви е от тъпи вицове на тема "Как Зайо прецака горските животни", или пък приятелката ви наскоро ви е напуснала, за да гледа зайци в Австралия (б.ред. австралийските зайци май се наричат кенгура :-), то грабвайте пищова и разкажете играта веднъж завинаги на целия заешки род.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Въпрос: Как се застрелва заек? Отговор: С левия бутон на мишката. Въпрос: Как се презарежда пистолетът? Отговор: ами, логично – с десния бутон на мишката. И тъй като играта на въпроси и отговори вече ми досади, ще ви кажа направо, че прицелването става като търкаляте мишката насам-натам, а цялото това мероприятие продължава, докато изтече предварително определеното ви време. Играта е доволно проста, неангажираща, забавна, и, нека си го кажем отсега – доста малоумна. В интерес на идентификацията ви с главния герой можете да си представяте, че сте американски фермер, който вижда в лицето на зайците афганистански терористи, които му унищожават реколтата и съответно им е обявил свещен джихад. А може и да не си представяте такива работи – в крайна сметка за какъв дявол ви е да се идентифицирате с главния герой точно в тази игра, чиято основна цел е да стреляте по зайци?! Основните ви мишени са три вида – обикновените, бавни, кафяви зайци, бързите, сиви зайо-байовци и черните страховити зайци-терминатори, за отстраняването на които са нужни цели два куршума. Освен това е препоръчително да стреляте по мишените, които се появяват тук-там за допълнителни точки. Уцелването на всякакъв друг добитък (пилци, котки и т.н.) ви носи отрицателни точки и не е във ваш интерес. Единственото изключение са плъховете, които явно са някакъв вид съюзници на зайците във войната и можете спокойно да ги отстрелвате, ако си нямате друга работа...

Какво още да кажа за този шедьовър на авангардното течение в гейминдустрията? Има цели три арени, на които да стреляте по дългоушковци – Farm, Crazy Field и Secret Level. Въпросното тайно ниво е нещо като хорър-филм със зайци. Освен това геймплеят се разнообразява приятно от бонусите – автомат, пушка, снайпер, допълнително време и коварното огледално обръщане на контрола върху мерника ви.

Пожелавам ви "наслука" в тази забавна малка игра, която всъщност остроумно подиграва всички ловни симулатори и техните производни.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	6	7

Влак, натоварен с мишени, управляван от машинист-заек... Такъв кретенизъм няма нужда от коментар

На мушката си ми, Зайо!

Street Tennis

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	3	5

■ Carapace ■ P200, 64 RAM ■ sport game ■ 1 CD



Среща на "двойки" в квартал Бронкс.

Екзотичният спорт уличен тенис на корт е последният хит сред тийнейджърите от по-напредналите западни държави. Поне това ни казва играта Street Tennis, последното творение на Carapace.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Дълго се чудих защо името на фирмата ми навява някакви неприятни асоциации и така и не можах да се досетя, докато не пуснах един search за документи, съдържащи въпросното име. Тогава отговорът сам изскочи – Power Spike Pro Beach Volleyball – играта, която си беше извоювала мястото в "почетната" ни рубрика Recycle Bin (за справка – брой 10 на PC Club). Е, сега – само пет месеца по-късно, мога да кажа с чиста съвест, че акциите на фирмата Carapace вървят нагоре, макар и не много убедително.

Докато Powerspike беше една отвратителна игра, то Street Tennis е просто посредствена

Идеята е ясна – няколко анимирани американски пубери играят тенис на корт на екзотични места като "улиците на Бронкс", "клубът", "етаж 14" (каквото и да е това) и, ни в клин, ни в ръкав – "орбиталната станция". Състезателите са петима, три момчета и две момичета. Статистиките им са различни, но едва ли ще усетите някаква разлика, поне в първите си игри. Предвидени са тренировъчен режим, соловo състезание и игра по двойки. Контролите изглеждат сравнително прости, но когато заиграете тениса, ще откриете, че е доста трудно да върнете дори една топка, а и самият сервиз иска майсторлък.

Най-големият шок като че ли беше, че в играта не е включена никаква музика. Няма и толкоз – вървете да се оплачете на арменския поп! Графиката не е никак грозна (както беше случаят в powerspike) но определено не е и забавна, както би очаквал човек, купил си анимационна спортна игра. Изобщо – в цялата игра няма грам хумор, геймплеят е отегчителен донемайкъде, освен ако не играете срещу приятел, в който случай ще се надпреварвате да се подигравате на създателите от Carapace и като цяло ще си прекарате доста добре.



Нестандартно рали

■ Take 2 Interactive ■ www.carreragrandprix.de ■ PII 233 MHz, 32 MB RAM, 8MB 3D Video ■ slot racing simulation ■ 1 CD

Преди много години, когато компютрите били скъпоструваща, екзотична вещ с неясно за простосмъртните предназначение, а за компютърни игри въобще не можело да става дума, имало едно забавление както за малки, така и за пораснали деца. Това били състезанията с миниатюрни автомобилчета с електродвигател, движещи се по сглобяеми писти. Това бил така нареченият Slot Racing...

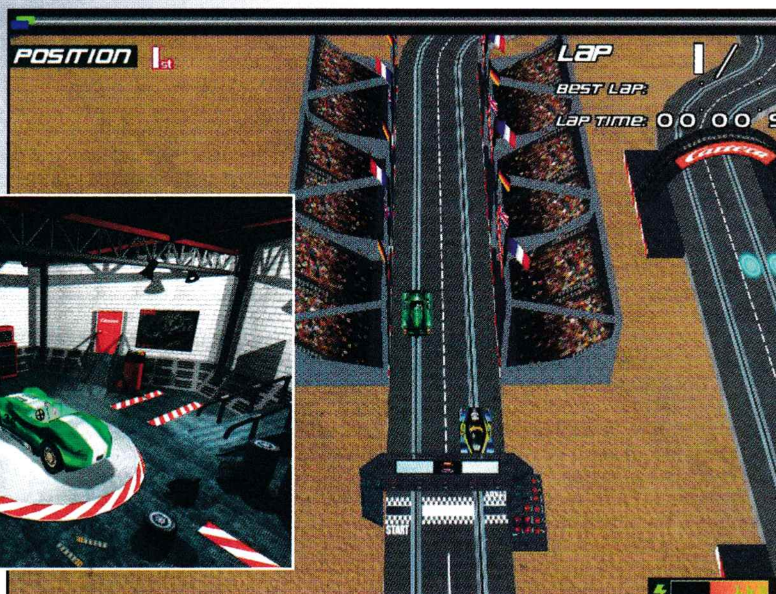
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Не се подлъгвайте по името на играта, в което се съдържа вълшебната за почитателите на Porsche думичка Carrera. Тук не само че няма Porsche-та, ами и истински автомобили няма. Това заглавие е посветено изцяло на slot racing-а. Появата на Carrera Grand Prix беше повече от логична. Успехът на ReVolt и Stunt GP показа по категоричен начин, че за подобни странни жанрове винаги се намира място под слънцето. За разлика от класическите ралита, в които често се случва реализмът да убие удоволствието, тук няма да се сблъскате с маниакалната привързаност към максимално истинското пресъздаване на автомобили и писти. Carrera Grand Prix е създадена с една-единствена цел – забавлението! По тази причина играта е своеобразен

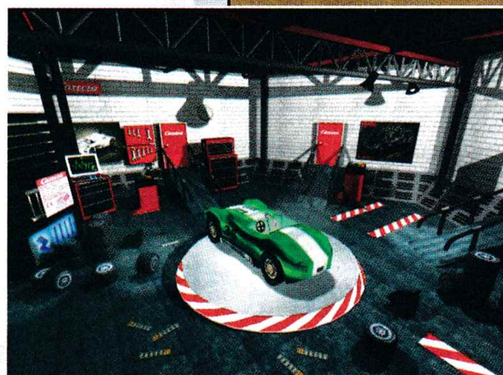
реверанс към феновете на slot racing-а

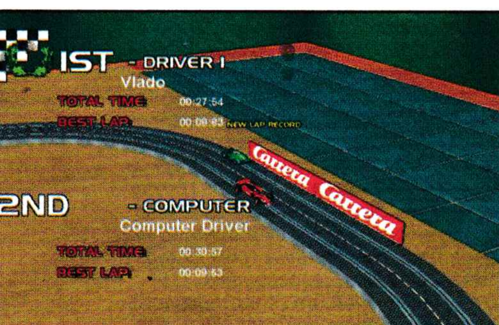
За тях разработчиците са предвидили невероятно разнообразие от най-различни автомобилчета и писти. Всеки отделен модел има своите специфични особености. Като добавка към тях е така наречената VM-система. С нейна помощ могат да се променят динамичните характеристики на всеки един от моделите. Всъщност VMS не е нещо повече от един електромагнит, който позволява да настройвате автомобилчето според вашите способности и предпочитания, но и в зависимост от особеностите на трасето, по което ще се състезавате. Управлението на миниатюрните коли е повече от елементарно. При тях няма предавки, окачвания, спирачки и кой знае колко сложни настройки. Единственият критичен момент в състезанията е влизането с висока скорост в по-острите завои. Тогава колата просто "излита" от пистата. След което се връща обратно на същото място и състезанието продължава. За тези, които нямат опит в slot racing-а, би било добре първо да пробват аркадния режим на игра. При него контролът върху моделите е максимално добър и позволява постигането на добри резултати без много усилия, като при това са вкарани някои екстри, липсващи в истинските писти. За майсторите в настолните ралита е предвиден класическият режим на игра, в който опитът и уменията са от голямо значение. Производителите са помислили и за мултиплейър, но за съжаление полетът на мисълта им е стигнал само до split screen. Иначе вариантите за игра са класическите Quick Race, Single Race и Championship.

Газ до дупка на правата отсечка.



Поглед в "автосервиза"





Да! Хубаво е да побеждаваш.

Графика	4
Звук	5
Геймплей	7
Общо	**6**

Управлението на моделите и самото състезание е само част от удоволствието в играта

Голямото очарование в slot racing-а се състои във възможността сами да направите дизайна на пистата. За целта разработчиците са предвидили лесен за използване редактор, с чиято помощ бързо можете да проектирате мечтаното от вас трасе.

Един от най-сериозните недостатъци в Carrera Grand Prix е графиката. Все пак в този жанр визуалното оформление е от изключително голямо значение. В случая производителите предлагат сравнително постна картина, отличаваща се с ниска детайлност и минимално количество специални ефекти. Независимо от възможностите на вашето PC, резолюцията, на която можете да играете, е само една.



False Start! Следва наказание от 9 секунди.



Интерфейсът в играта е забележителен.



Шкода Фелиция е най-евтиният автомобил в играта.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Завръщането на една легенда в компютърните ралита

■ Actualize ■ www.warthog.co.uk ■ PII 266 MHz, 32 MB RAM, 8 MB Video ■ rally simulation ■ 1 CD

Компютърните ралита са един от най-старите геймърски жанрове. Въпреки че те рядко попадат в Top 10 на най-продаваните заглавия, едва ли са много тези, които не са опитвали някоя от безбройните игри по темата. Ралито си е рали. Независимо дали е реално или виртуално, в него винаги има много напрежение, високи скорости, но над всичко стои удоволствието от възможността да застанеш зад волана на мощен автомобил и да покажеш на какво си способен...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Британците харесват най-различни неща. Всички знаят за страстта им към бирата, футбола, крикета и ръгбито, но към този списък спокойно може да се прибави и любовта им към моторните спортове. Rally Championship Xtreme е чисто британски продукт. Както разработчикът, така и издателят са Обединеното кралство. Въпреки че играта не може да се сравнява с класата на Colin McRae Rally, в нея определено има какво да се види. Заглавието е леко подвеждащо. В Rally Championship Xtreme няма да се сблъскате с нищо кой знае колко екстремно. В някои от анонсите се споменава и думичката offroad, но това също е далеч от истината. Наистина карането извън очертаната писта е възможно, но тъй като преминаването през определени контролни точки е задължително, остава рискът от пропускане на някой check point, което пък води до загуба на ценни секунди и сънмително място в крайното класиране.

Иначе управлението на автомобилите е сравнително лесно. Дори за неопитния във виртуалните ралита геймър е напълно достатъчно да завърти няколко обиколки, за да се ориентира в специфичните особености при карането на колите. А те са над 20 на брой, разпределени в четири категории. Първият клас обхваща най-евтините и с ниска мощност возила като

Citroen Saxo, Ford Puma и Skoda Felicia

Във втората категория попадат "по-сериозни" коли. Сред тях си струва да се споменат Nissan Micra, Honda Civic, Peugeot 106 и Proton Compact. В третата категория влизат автомобили с кубатура 2000 см3 като Ford Escort, Renault Megane, VW Golf и други. Четвъртият клас е наречен WRC и от името му става ясно, че тук ще намерите свръхмощни и високотехнологични "зверове" като

Ford Focus, Subaru Impreza и Skoda Octavia

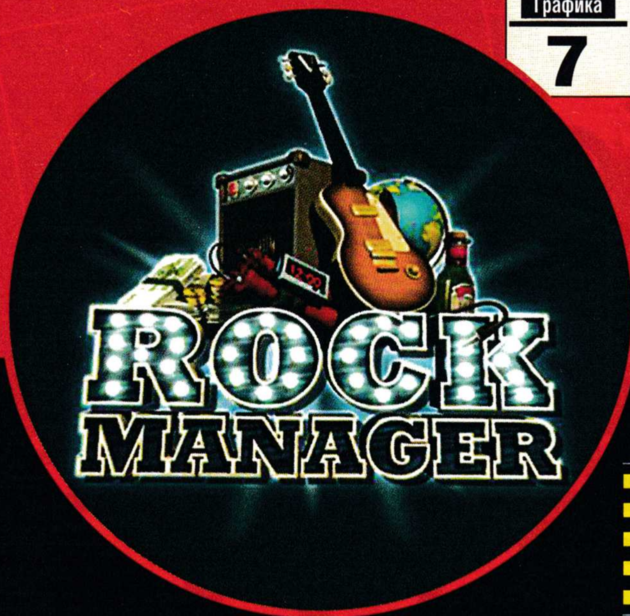
Колите от третия и четвъртия клас стават достъпни едва тогава, когато докажете на практика пилотските си способности и с някой от по-слабите автомобили. Независимо от присъствието в играта на истински автомобили, реализмът не е на добро равнище. Не може да се отрече, че разработчиците са вложили известни усилия в тази насока, но крайният резултат не е особено впечатляващ. Движението на колите е прекалено странно. Те като че ли се плъзгат по повърхността на пистата, но след няколко състезания това престава да прави особено впечатление. Усещането за скорост също не е особено адекватно. Наистина, производителят се е постарал при изработването на damage-моделите на колите, но и тук има някои недомислици, които изненадват. Оказва се, че в играта е възможно да развиете скорост от 60 км/ч с липсваща предна гума и да завършите по този нелеп начин под бурните аплодисменти на публиката. Особено забавни са появяващите се текстове, които ще ви ориентират за повредените системи в колата. Не се учудвайте, ако след като тотално разбиете предницата, на екрана пред вас се изпише, че вашите светлини били сериозно повредени. Като се абстрахираме от тези неща, Rally Championship Xtreme има своите достойнства. Едно от тях е красивата, детайлна и богата на специални ефекти графика, а другото е разнообразието от различни варианти за игра. А те са Championship, Arcade, Quick Play и Challenge, в който са вкарани и някои икономически елементи. Rally Championship Xtreme разполага с приличен мултиплейър, като е възможна игра през Интернет или в локална мрежа.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	6	6



След този удар в скалата едва ли счупените фарове са най-сериозния проблем.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8



"Let's Rock'N'Roll all Nite and Party Every Day"

KISS

- Monsterland Production
- http://www.rockmanager.net
- P200, 32 RAM
- Economic Strategy
- 1 CD

В последно време мениджърите са на голяма почит сред разработчиците на игри. В последните няколко години геймърите получиха възможност да изграждат какви ли не икономически империи. Rock Manager обаче е по-различна работа. С новаторски идеи и няколко гениални хрумвания шведите от Monsterland Production имат всички шансове да разбият клишетата в жанра на икономическите стратегии и да постигнат неочакван успех.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Идеята на играта е направо култова. Вие сте музикален мениджър, който има скромната задача да превърне своите питомци в световни мегазвезди и естествено да припечели някои и друг долар от техните успехи.

В началото нямате кой знае какви възможности за действие. На разположение имате силно ограничен бюджет, който ще ви позволи да си съставите групичка от световнонеизвестни млади таланти и застаряващи звезди, които отдавна са преминали зенита на своята кариера. След като съберете вашия състав, трябва да купите права върху някоя обещаваща песен, да я запишете в скромно студио, което можете да си позволите, и да се опитате да я навиете някоя издателска компания да пусне творбата ви на пазара. След като минете тези препятствия следва истинската част от ежедневието на мениджъра. Ще трябва да настроите приятелски радиото и пресата, да организирате концерти и да направите всичко възможно албумът ви да бъде изложен като хората в магазините. Съвсем щях да забравя, че освен с тези задачки ще трябва да се справяте и с прищевките на вашите музиканти, които може да са все още пълни анонимници, но пък проявяват капризи, достойни за Майкъл Джексън. След като успеете

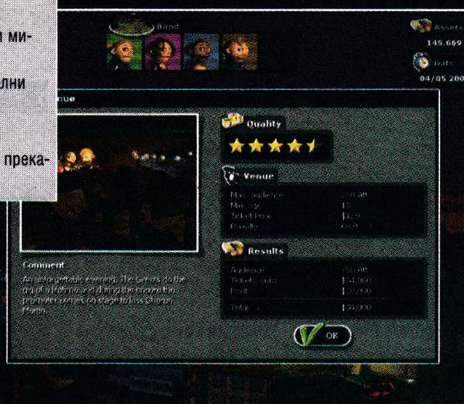
да овладеете ситуацията и класирате някое парче в Топ 10,

следват и още по-големи предизвикателства. Вашият напорист дух в един момент привлича вниманието на големите играчи в бранша и при успех в първите мисии ще можете да се пробвате със значително по-предизвикателни задачи. Така например във втората мисия трябва да изградите преуспяващ състав около двама братя, които освен че не могат да се дишат и винаги са на косъм от раздяла, успяват редовно да предизвикат и публични скандали като ругаят конкурентни изпълнители. Това от своя страна води до негативни реакции в пресата и т.н. По-нататък пък ще трябва да превърнете в суперзвезда една абсолютно грозна и некадърна рускиня, която обаче има богат баща, който е навит да ви налее сериозна сума, за да вкарате отрочето му в хитпарада. Въобще мисиите в Rock Manager, освен че са предизвикателни, блестят и с оригиналност. Същото може да се каже спокойно и за специалните събития, предвидени от авторите на играта. От време на време вашите питомци изпадат във внезапни депресии или пък спонтанно започват да правят глупости, които за секунди превръщат вашите усилия за изграждането на някакъв имидж в безполезно упражнение.

Въобще Rock Manager е изключително оригинална игра, която без да блести с особена графика, със сигурност ще допадне на всички които харесват рокмузиката и си падат по икономически стратегии. Демонстрираното от авторите чувство за хумор при описанията на музикантите и вашите делови партньори също допринася в голяма степен за приятната атмосфера в играта, която като нищо може да стане един от изненадващите хитове на есента.

Плюсове:
- Оригинален замисъл.
- Разнообразни мисии.
- Много специални събития.

Минуси:
- На моменти е прекалено лесна.



Успешните концерти са изключително важни за бъдещето на вашите музиканти.

Във втората мисия ще трябва да спасите общата кариера на двама братя, които се мразят до смърт.



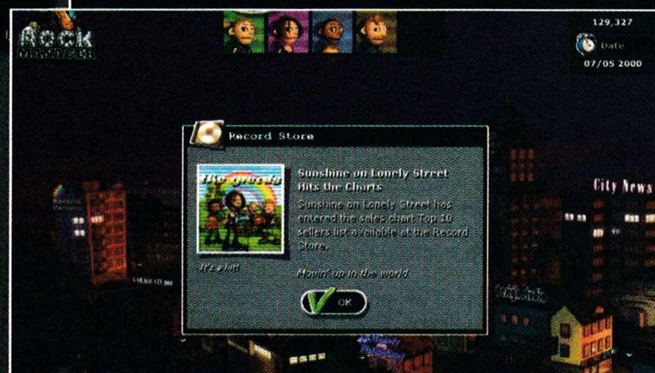
Mission objectives:
- Record Supermarket Love
- Get Label Approval
- Release Album
- Make Cash
- Keep Band from Breaking Up

Global Records entrust you to manage the Golander brothers, a talented duo destined for great heights. Your task is to make sure they don't break up.

No easy task as they bicker to the point of fisty-cuffs and you have only ten weeks to appease the brothers and get them on stage to play the Global Aid Gala at the Colosseum and make as much money from them in the process.

If you succeed expect more offers from Global. Failure is not an option.





Първата песен на моите хора в Топ 10. Вече сме на правилен път.

MECHWARRIOR 4 BLACK KNIGHT

Ново издание на галактическия суперекшън

■ Microsoft ■ http://www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/ ■ P3 500, 64RAM, DirectX8 ■ FPS ■ 1 CD



Потапянето във вода е добра идея при прегряване на вашия Mech.



Битките в Black Knight са невероятно зрелище.

Само преди година Microsoft успяха да спечелят сърцата на всички фенове на поредицата MechWarrior с впечатляващата четвърта част на космическия епос. Сега геймърите отново могат да се върнат на Кентарес 4 за продължението на битките от MechWarrior 4.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Сюжетът на expansion-а Black Knight е доста заплетен. Вие сте елитен MechWarrior, който след конфликт със своите началници е уволнен от армията на къщата Davion. След като оставате безработен, приемате офертата на полковник Майкъл Лоухорн да се присъедините към неговата частна армия. Тя се нарича "Black Knight Legion" и е съставена от калени във всякакви битки наемници, които срещу подходящо количество парични знаци са готови да поемат всякакви рискове и да вършат черната работа на големите къщи в размирните райони на галактиката. Още първата ви задача за новия работодател ви отвежда на познатата от MechWarrior 4 планета Кентарес 4. Там междувременно са се случили страховити събития, които са отнели живота на почти всички местни жители. Първоначално операцията на Кентарес 4 изглежда доста елементарна, но както обикновено, се оказва, че първото впечатление лъже и вие съвсем скоро се отзовавате в епицентъра на поредната война между големите къщи.

Това в най-общи линии ви очаква в "Black Knight". За този expansion нови филмчета почти не са снимани, а вместо това авторите са предпочели да разкажат историята с помощта на клипове, реализирани с графичната система на играта. Предвид че MechWarrior 4 предлага действително впечатляващи възможности в това отношение, решението за отказ от зрелищна мултимедия не е кой знае какъв минус. Иначе по отношение на геймплея има сериозни новости. Първата е, че вече можете да се пробвате като пилот на цели пет нови Mech-а. Това са моделите

Uller, Wolfhound, Sunder, Ryoken и Black Knight

Част от тях вече бяха представени на геймърите в стратегията MechCommander 2, но сега ще можете да ги управлявате директно от пилотската кабина. Цялата тази техника освен в мрежови битки срещу живи опоненти е на ваше разположение и в соловата кампания, която обхваща 20-ина мисии, което от своя страна е доста добра цифра за expansion. Самите мисии понякога са доста комплексни и съдържат по няколко различни задачи, които могат да се променят и динамично по време на тяхното изпълнение. Още по-интересното е, че в зависимост от вашите резултати се променя и самата кампания. Някои мисии са достъпни само ако изпълните предишна задача по строго определен начин. Друга интересна новост е черният пазар, на който можете да си купувате всякакви екстри за вашите Mech-ове. Така вече не сте изцяло зависими от това, което ще успеете да спасите от унищожените противници, но от друга страна, цените на частите на черно понякога са доста солени, така че в повечето случаи няма да имате възможност да се впускате в разточителни пазарувания.

Иначе в графично отношение кой знае какви новости няма. Играта използва графичната система на оригиналния MW4, която и една година по-късно не изглежда никак остаряла. Музиката и звуковите ефекти са на познатото бомбастично ниво и създават подходяща атмосфера за битките по повърхността на Кентарес 4.

"Black Knight" е задължително заглавие за феновете на поредицата MechWarrior, който със сигурност с помощта на този expansion по-лесно ще изтраят чакането до MechWarrior 5.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	8	9

Поредният кандидат за предаване на вторични суровини.



RAINBOW SIX ROGUE SPEAR -BLACK THORN-

Повече стратегия, отколкото екшън

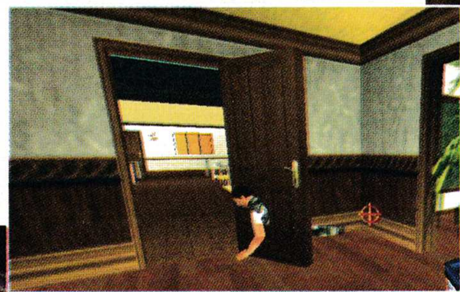
■ Red Storm Entertainment / Ubi Soft ■ www.redstorm.com/blackthorn ■ PII 266, 64 MB RAM,CD-ROM, 550 MB HDD ■ Action ■ 1 CD

Black Thorn се явява stand alone експанжън на стратегическия 3D-екшън Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear. Така че в него няма да се сблъскате с лавина от новости – просто няколко нови оръжия и карти, чрез които Ubi Soft се надяват да изсмучат колкото се може повече от феновете на поредицата. И всичко това е подготвяно в продължение на почти година!

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Както се случи с много други игри, Black Thorn беше отложена поради събитията от 11 септември и първоначалната дата на излизане беше забавена с един месец. Макар че в нея се разглежда борбата с тероризма, производителите не искат някой да се почувства засегнат от съдържанието. И въпреки че тази тематика се разглежда в много други игри, в серията Rainbow Six за отряда за борба с тероризма, покровителстван от НАТО, няма много динамика. В основни линии главната част от играта минава в съставяне на план как да решите зададената предварително ситуация и да се справите с лошите, без да предизвикате някоя световна криза. Дават ви се 4 екипа от по двама специалисти, а задачата е да измислите работа за всеки тандем, така че всичко да върви бързо, синхронизирано и тихо. Изборът на войничета е доста богат, но ако не ги пазите, на третата мисия може и да се чудите как да запълните отбора. За всеки антитерорист има подробна биография, снимка, плюс приложени физическите данни и способности.

Питам се този тип какво изкуство владее, та преминава през врати, при това умирайки.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	5	6	5



Another one bites the dust!



Юруш напред към куршумите.

И с просто око се вижда, че в Black Thorn няма нищо за гледане.

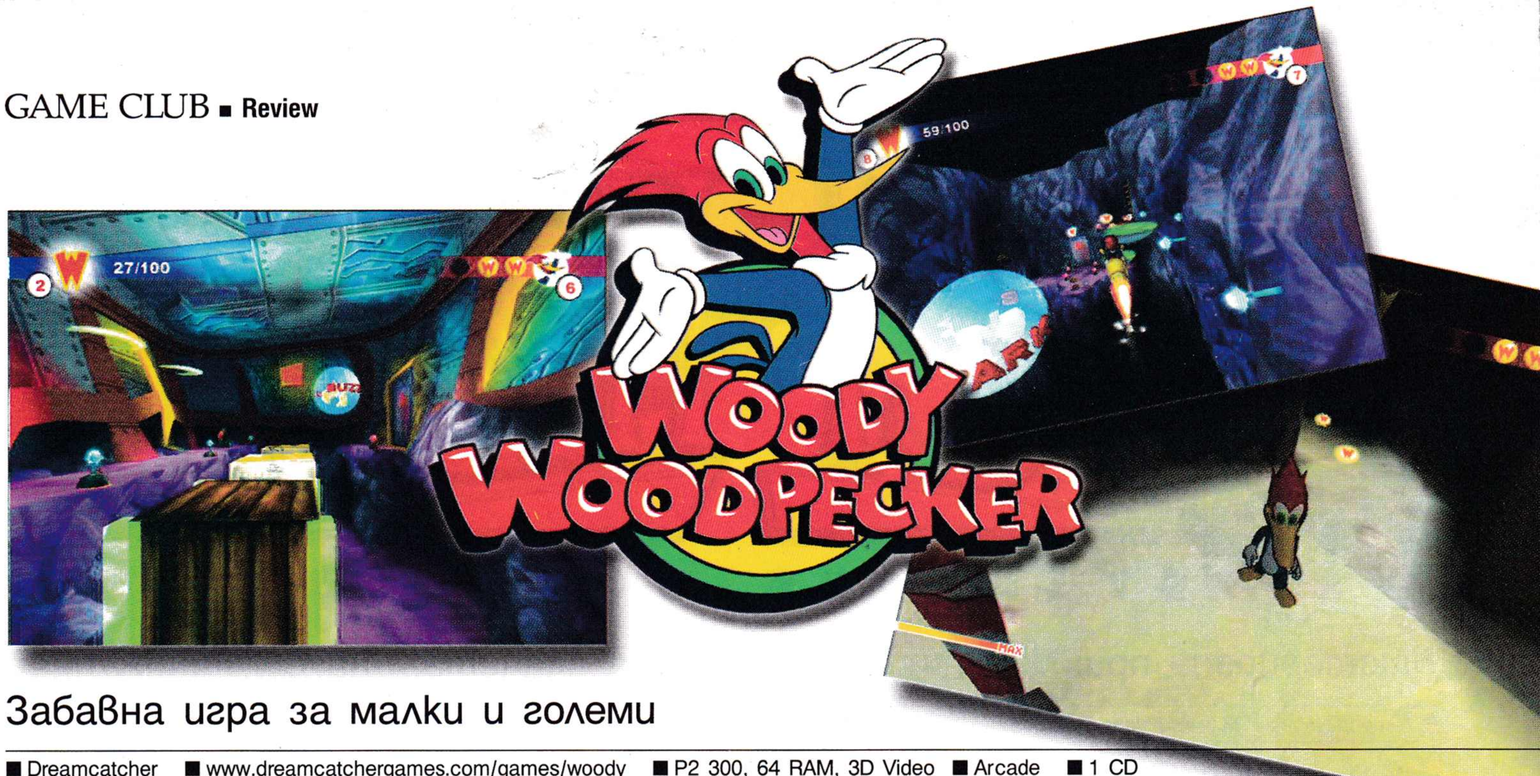
В общи линии, ако направите някоя глупост при измислянето на плана, колкото и часове да сте попилели на Counter Strike, нямате големи шансове. Когато сте готови със стратегическата част, избирате екипировка за всеки от екипа и екшънът започва. Основното правило е, че всеки куршум е смъртоносен. Вероятно ще ви е необходимо малко време за да разберете, какво значи предпазливост и да накарате управляванията от вас антитерорист да ходи приведен. Междувременно, това

как се справяте, няма особено значение за успеха на отбора,

ако стратегията работи. Важно е да се отбележи, че всички екипи действат едновременно и под ваша команда изпълняват всяка фаза от операцията. Ако ви гръмнат, веднага можете да се прехвърлите на някой друг съотборник. Времетраенето на всяка мисия обикновено е не повече от 10-15 минути и по време на мисия няма опция "save". Това означава, че ще трябва доста да преигравате, за да налучкате вярната стратегия. Ако пък съвсем не ви се занимава с мислене, за всяка карта има подготвена тактика, която можете да използвате.

В играта има 9 нови мисии, 6 нови карти за мултиплейър и 10 нови оръжия. Освен това е добавен допълнителен режим на игра за повече хора: Lone Wolf. Идеята е един от играчите да разполага с голям арсенал, а останалите само с пистолети да опитат да го унищожат. Този, който пръв успее, става новият "Lone Wolf".

В графично отношение играта е толкова бедна, че на мен лично ми се завива свят от такава грозота. Още по-непонятно ми стана, като прочетох твърдението на разработчиците, че трудът над Black Thorn е започнал в края на миналата година. Звуците са почти толкова невзрачни и единственото, което предразполага да опитате Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn, е предизвикателството да измислите подходяща тактика за трудните мисии.



Забавна игра за малки и големи

■ Dreamcatcher ■ www.dreamcatchergames.com/games/woody ■ P2 300, 64 RAM, 3D Video ■ Arcade ■ 1 CD

Woody Woodpecker е един от най-култовите анимационни герои на всички времена. За късмет на геймърите той е и чест гост на най-различни компютърни игри. А най-добрата част от всичко това е, че за разлика от доста други подобни заглавия всички приключения на Woody излизат и за PC.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В Woody Woodpecker: Escape From Buzz Buzzard Park поемате ролята на култовия кълвач като целта е да спасите вашите племенници Splinter и Knothead от лапите на лошия Buzz Buzzard, който очевидно не е най-големият фен на кълвачите. Цялата тази драма се разиграва на 30 нива като в част от тях ще можете да влезете в кожите и на двамата заложници на злодея. Самата игра е направена в пълно 3D като авторите доста успешно са се постарали да пресъздадат атмосферата на анимационния първообраз. Това означава, че не ви очакват кой знае какви големи красоти, но графиката определено има своя чар, а в същото време и системните изисквания остават в поносими за обикновения геймър граници. Звукът също е издържан в духа на сериала и сериозно допринася за веселата атмосфера на играта. Като геймплей Woody Woodpecker: Escape From Buzz Buzzard Park е доста семпла игра. Основната ви задача е да се справяте с най-различни слуги на Buzz Buzzard като за целта използвате основното оръжие на всеки кълвач – неговия клюн. Поне първите нива са доста лесни за минаване и няма да затруднят дори начинаещи геймъри, но по-натътък в играта ви чакат и няколко по-сериозни предизвикателства, които на моменти включват и решаването на някоя и друга дребна загадка.

Общото впечатление, което оставя новата игра на Dreamcatcher, е по-скоро положително. Новите приключения на Woody Woodpecker няма да предизвикат революция при игрите, но поне всички фенове на анимационната поредица ще имат повод да прекарат няколко доста забавни часа пред своите монитори. Останалите пък имат шанса да се запознаят с един от най-забавните анимационни герои на всички времена.

Оценка	
Графика	6
Звук	6
Геймплей	7
Общо	7

SCHIZM

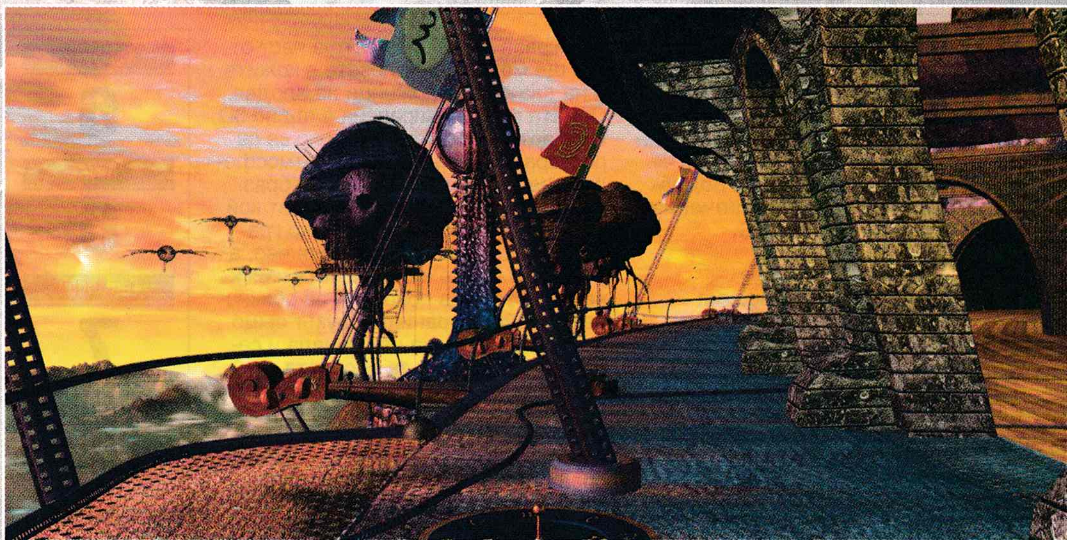
MYSTERIOUS JOURNEY

Мистериозни приключения на непозната планета... на български!

■ Avalon/Пулсар ■ www.pulsar-games.com ■ P2 300, 32 RAM, 12x CD-ROM Drive ■ Quest ■ 5 CD

Myst не случайно от години е една от най-продаваните игри за PC. Дори хора, които принципно не са големи геймъри, се впечатлиха от поразяващата графика и хитрите загадки, които предлагат трите части на този класически куест. Поляците от Avalon очевидно също са сред феновете на поредицата Myst, защото в техния нов куест Schizm са се опитали да заимстват всичко най-добро от оригинала. Най-интересното обаче е, че тази игра се предлага изцяло преведена на български.

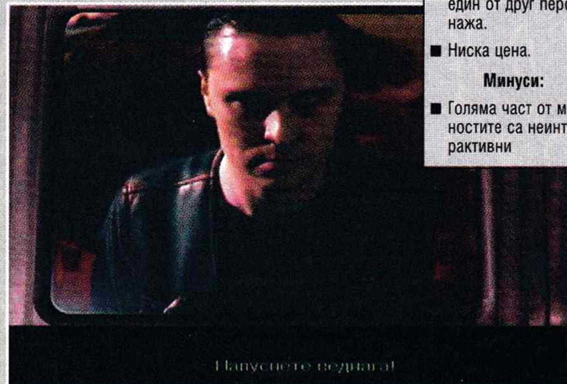
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Къде ли ще ме закара този извънземен транспорт?

Сюжетът на Schizm: Mysterious Journey е писан от австралийския фантаст Тери Даулинг и определено не е за изхвърляне. Действието се развива през 2083 г., когато хората най-накрая откриват междузвездните полети. Една от първите планети, на които попада експедицията е Аргилус. Там учените се сблъскват с нещо много странно. На планетата има градове, фабрики, работещ транспорт и ясен сигнал, че тя е обитавана от много напреднала цивилизация. Проблемът е, че от местните жители няма ни вест, ни кост, а по повърхността на Аргилус и по отделните инсталации не се намират абсолютно никакви следи от разрушение. Четири месеца по-късно учените, които изследват загадките на Аргилус, също като че ли се изпаряват в небитието. Тогава идва вашият ред. Поемате ролята едновременно на Хана Грант и Сам Мейни, които са двамата членове на екипажа на космически кораб, пратен да види какво става на повърхността на загадъчната планета. След аварийно кацане

Един от изчезналите на планетата учени се опитва да ви предупреди за нещо... проблемът е, че записът в неговия дневник е непълен.





Плюсове:

- Субтитри и менюта на български!
- Красива графика.
- Добро звуково оформление.
- Нелинеен сюжет и два независими един от друг персонажа.
- Ниска цена.

Минуси:

- Голяма част от местностите са неинтерактивни

Сам и Хана са разделени

и една от първите им задачи е да се намерят на Аргилус. Тук вече започва да си личи, че авторите на Schizm са големи фенове на Myst. Огромната част от загадките се състоят в това да откриете как работи дадена машина на Аргилус и съответно в използването на извънземната технология. От време на време ще ви се появяват "духовете" на земните учени, които дават идеи как да се справите с дадена ситуация. Като цяло загадките са сравнително логични и с малко повече мислене не би трябвало да имате кой знае какви проблеми.

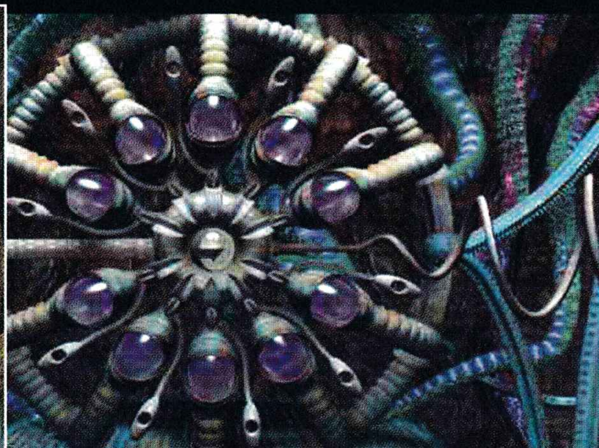
Интересно хрумване е възможността да играете с всеки от двата персонажа и да превключвате между тях по всяко време. Именно тази част от геймплея прави обаче почти задължителна и

пълната инсталация на играта, която отнема "скромните" 3GB.

Аз в началото се опитах да мина метър с минималната инсталация от 200 MB, но след като установих, че за абсолютно всяко превключване между Сам и Хана ще трябва да сменям и CD, реших все пак да се прежаля вместо да се правя на DJ по неволя.

Нека обаче се върнем към играта. В графично отношение Schizm: Mysterious Journey е добре реализирана, без да може реално да се мери със своя голям брат Myst III: Exile. Цялата игра е направена по технологията V-Cruise, което, преведено на обикновен език, означава, че ви очакват предварително рендерирани филмчета на всяко движение и всяка околност. От това обаче следват няколко дребни недостатъка. Първи-





Поредната мистериозна машина, която трябва да подкарате.

ят е, че ще намерите доста места, където няма нищо за правене, като при това на пръв поглед не би следвало да е така, защото декорите предлагат предмети, които теоретически биха били полезни, но на практика са си само тапети. Неприятно впечатление прави също обстоятелството, че завъртанията примерно стават през 90 градуса и са без никаква анимация. Анимации се предвиждат само когато отивате на друго място. Тук ще забележите друг недостатък. Дизайнерите на играта са си направили труда да нарисуват един куп местности, до които обаче нямате никакъв достъп. Виждате примерно пътечка, която води някъде си, искате да тръгнете по нея, но реално нямате тази възможност. Ако пътечката въобще я нямаше, едва ли някой щеше да се впечатли особено, но така... Иначе като цяло въпреки разделителната способност от 640x480 графиката е доста сполучлива и на доста места ще видите големи красоти, които са истинска радост за окото. Все пак това са сравнително дребни кусури, които едва ли ще откажат запалените куестаджии, още повече, че повечето конкурентни продукти в една или друга степен страдат от същите проблеми.

Друга интересна екстра е

пълният превод на български!

Schizm: Mysterious Journey е първият куест от подобен калибър, който е достъпен за геймърите, които не могат да се похвалят с добри познания на английски. При това от "Пулсар" са направили нещо, което поне на мен ми хареса много – преведени са само субтитрите и менютата, а самият говор е оставен в оригинал. Това значи, че всеки може да си играе Schizm безгрижно и на английски, ако поради някаква причина счита, че така му е по-лесно и приятно. Самият превод е изненадващо добър и единственият по-сериозен проблем с него е, че на 1-2 места текстовете на моя компютър излизаха извън екрана, като по този начин по 1-2 думи просто биваха изрязани.

Като цяло Schizm: Mysterious Journey няма да предизвика революция в жанра, но пък със сигурност ще зарадва всички фенове на Myst, които и без това напоследък получават сравнително малко качествени игри. Така че, ако си падате по такъв вид куестове, пробвайте Schizm.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	7	8

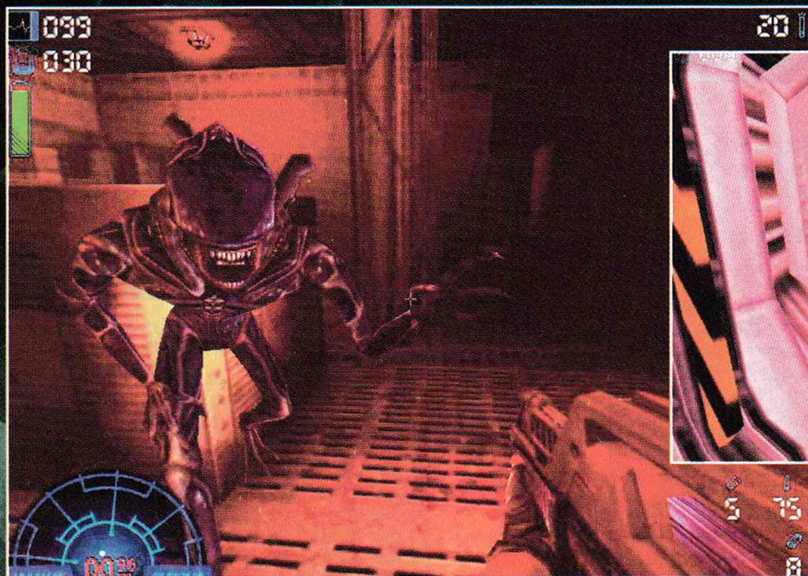


Понякога ще получавате неочаквана помощ от изчезнали колеги.

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR™

Нова порция кошмари

■ Monolith/Fox Interactive ■ avp2.sierra.com ■ P3 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 750 MB HDD ■ 1st person sh... ■ 2 CD...





Какво му трябва на човек? Мрачни коридори, свежа компания и една добра огнехвъргачка...

Кажи "зеле" :)

Няма осветление. Само една червена лампа над главата ми проблясва тревожно. Съзнателната част от мен се дърпа яростно, иска да побегне назад, да загуби остатъците от разсъдъка си и да крещи, да крещи, докато нещо, някой, някога сложи край на това безумие, но въпреки това правя крачка напред. Още една. Две. Три. Все още стискам здраво мишката, но ръката ми усеща не нея, а някакво глупаво ръбче на ръкохватката на автомата, което се впива в дланта ми. Върху ръката ми капе нещо. Пипам, помирисвам. Мазно е и вони ужасно.

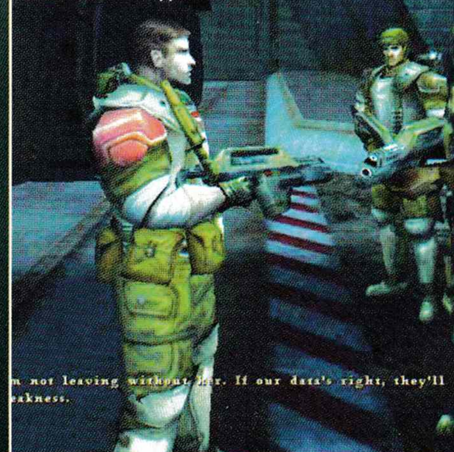
"Откъде по дяв..." Крясъкът засяда в гърлото ми, прекъснат от оглушително съскане, идващо от тавана на коридора. Нервите ми не издържат и изпразвам пълнителя на автомата в мрака около мен. Миг по-късно въздъхвам с облекчение при вида на надписа "You were killed".

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

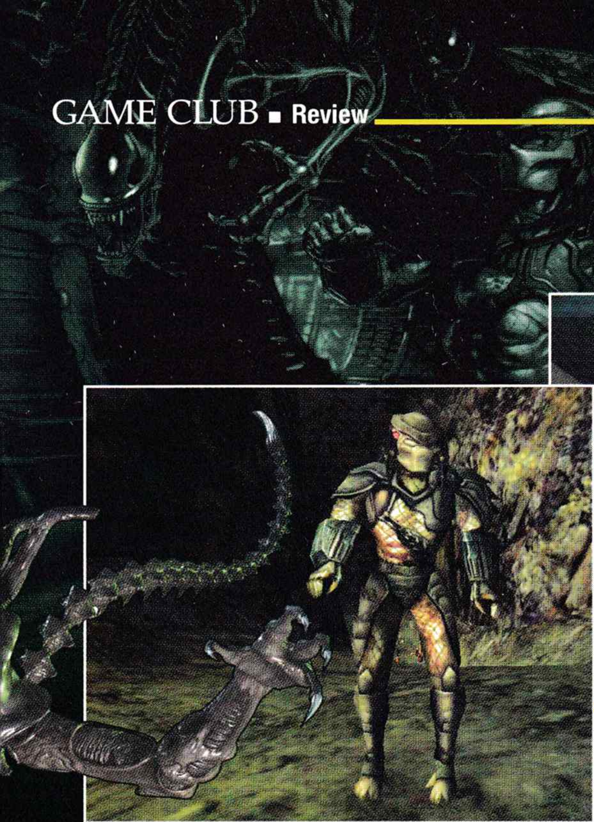
Рядкост са игрите, в които смъртта е избавление. Още по-голяма рядкост обаче са тези, които въпреки това карат играча да ги пуска отново и отново, търсейки онази сладка тръпка, толкова добре позната на всеки един любител на ужасите. Напълно в традициите на първата игра от поредицата, Alien vs. Predator 2 е насочен почти изцяло към този тип хора. В нея можете да играете с три абсолютно различни персонажа: пехотинеца, хищника и пришълеца, като трите раси, чиито представители са горепосочените, имат абсолютно различни стилове на водене на битка, различни преимущества и недостатъци, различни оръжия и т.н.. За да не съм голословен, ето и сравнение на трите раси, както и кратко описание на ранните етапи от развитието на историята в играта за всеки един персонаж:

Marine (пехотинец)

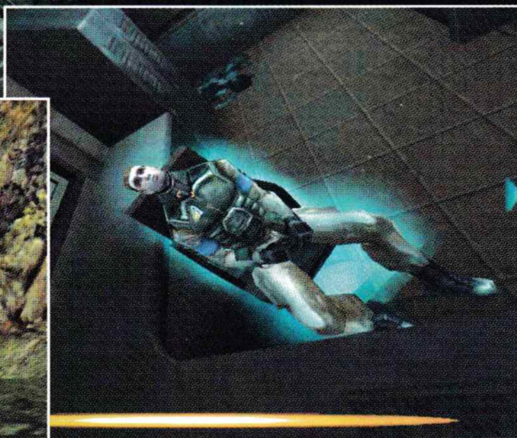
Въпреки че арсеналът на пехотинеца е богат и високо ефективен, неговата кампания е най-плашеща. Спорно е дали това е така поради високата численост на противниците, нестандартните характеристики на същите или просто поради повечето старание, вложено при правенето на неговата кампания. Първата мисия от нея ви изпраща на планетата LV-1201 със задача да разберете какво се случва в тамошната изследователска база и евентуално да им помогнете. Естествено веднага след пристигането ви става гаф и изведнъж се оказвате сам-самичък в тъмното, изправен срещу цели рояци изънземни, които на всичко отгоре се оказва, че не са единствените ви противници. За да преборите всички и всичко, ще трябва да употребите в максимална степен възможностите на доста добре балансирания набор от оръжия, включващ нож, пистолет, пушка, автомат, гранатомет, базука, Smartgun, Minigun, огнехвъргачка, базука, снайпер, експлозиви и EMP гранати, които помагат срещу шмекериите на хищника. За да не изпада в конфузната ситуация да пристъпва опипом



Отряд пехотинци. Нашият човек е най-отляво на групичката.



Хищника в цялата си прелест.



Първата ми жертва секунди преди да му се метна на лицето :)

в тъмното, Frosty (така е прякорът на нашия човек) има монтиран на рамото си електрически прожектор, уред за нощно виждане и за в краен случай – Flares. За разбиване на защитата на някои заключени терминали, Frosty си носи специален hacking device (хе-хе;)), а за заключени с катинар врати – джобен оксижен.

Predator (хищник)

За разлика от пехотинеца, хищникът е ловец, а не плячка. Способността му да става невидим и да вижда околната среда в няколко различни режима, пригодени за лесно различаване на различните типове противници, както и оръжията и бойните му навици, автоматично му отсъждат тази роля, а единственият му недостатък е, че пъргавостта му е жертвана за сметка на издръжливостта и арсенала. Оръжията на хищника са ни познати от двата филма за него, но все пак ето ги накратко – шипове на ръката, копие, speargun (нещо като телбод на стероиди:)), диск и плазмено оръдие. Макарата, позната от AvP1, този път я няма. Историята в неговата кампания започва с пристигането му на планетата, явно за да си устрои поредното ловно сафари, и окончателно се заформя с отвличането на няколко негови събратя от хората с цел провеждане на изследвания и експерименти в лабораториите на единствения сигурен отрицателен герой в играта – компанията Weyland-Yutani.

Графика
8
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

Alien (Пришълец)

Ако ви харесва да се промъквате незабелязано над главите на хората и да им изкарвате ангелите (в найдобрия случай), като се мятате върху им – този персонаж определено ще ви хареса. Той е създанието, винаги готово да изскочи от тъмнината и да използва дадените му от природата оръжия – зъби, нокти, киселинна слюнка и произтичащият от нея извънредно лош дъх за усмъртяване на жертвата. Е, в играта няма да можете да плюете по противника, би било некултурно, но освен горепоменатите зъби и нокти, ще можете да удряте противниците и с опашката си, или пък просто да ги помитате в свирепа атака, изпълнена с огромен скок. Изключителната му бързина и способността да се катери по стени и тавани го правят адски труден за уцелване противник, но иначе въобще не носи на бой. Неговата история започва буквално от самото начало, в което вашето подопечно изчадийце се излюпва от яйцето си и тръгва да се разхожда по белия свят и да търси първата си жертва, която да използва по един буквално сърцераздирателен начин за да еволюира в следващата (доста мизерна между другото) фаза на развитие, като естествено идеята е накрая след кратка схватка с един котарак, мир на праха му, да се превърне в голям и подобаващо страшен дзвер и да започне да служи вярно на своите.

Monolith добре са поработили върху сюжета на играта. Историите на трите кампании се развиват паралелно и доста се различават една от друга, макар че пътищата на тримата главни герои понякога се пресичат. Детайлирането на този аспект от играта е стигнало дотам, че по време на кампанията с Пехотинеца постоянно ще намирате записки на най-вероятно умрели вече хора за случилите се събития. Друг свеж момент в играта са разговорите между хората в кампаниите на Пришълеца и Хищника, на които ще ставате неволни слушатели докато се промъквате покрай тях. Някои са доста забавни, а артистите, озвучаващи героите, се справят повече от добре. Останалите звуци в играта също са на отлично ниво – всичко от съскането на Пришълеца до изстрелите и експлозиите е изпипано почти до съвършенство. Фоновата музика не прави нищо друго освен да допълва и усилва усещанията и емоциите на играча. Като стил тя не се различава особено от стандартните за хорор филмите музикални оформления, с тази разлика, че променя интензитета си в зависимост от екшъна, който тече на екрана.

Графиката в играта е на добро ниво,

но използваният LithTech енджин винаги е бил твърде тромав и тежък за моите вкусове. Освен чисто техническите параметри на графиката, дизайнерските решения напълно отговарят на поставените от Monolith стандарти в жанра на хорор-игрите и нивата и като архитектура, и като атмосфера са почти перфектни. Както споменах нива – за разлика от първата игра, тук някои мисии се развиват на огромни открити нива, които, противно на очакванията, не развалят атмосферата на играта. А нея мисля, че достатъчно детайлно я описах във въведението на статията, затова няма да я разглеждам подробно отново. Само ще обобщя – по-добра едва ли би могла да бъде. Освен общо single player мисиите, AvP2 има и multiplayer режим, в който маниаците от Monolith отново са дали воля на въображението си, резултат от което са няколко доста интересни

нови отборни режими на игра като Evac -

единият отбор се опитва да достигне до изхода на нивото, а другият – да му попречи. Като се има предвид различието на персонажите в играта, една подобна мрежова битка би била доста интересна.

И понеже май изразходвах всичкото предоставено ми място за тази статия, ще трябва да сбия заключението до 1-2 кратки изречения. Monolith открай време се славят като майстори на компютърните ужасии и превръщането на оригиналните идеи в оригинални игри. AvP2 е поредният техен успешно реализиран проект на такава тематика, който няма да има проблеми да се нареди на челно място в класацията на най-добър екшън на годината и определено е една от най-плашещите игри, които съм играл напоследък.





Аз ги виждам, но те са твърде заети с отряд пехотинци, за да ми обърнат внимание.

Monsters, Inc. Scare Island

Елате да се уплашите, ако си нямате друга занимавка

■ Disney ■ www.disney.com ■ P200, 32 RAM ■ kiddie game ■ 1 CD

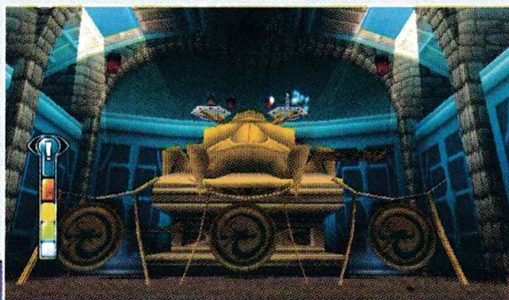
Новото отроче на Дисни, както и много от предшествениците си, е посредствена детска игра. Някой си е втълпил, че децата развиват зрението си постепенно и докато не са навършили 14 години са полуслепи и далтонисти и си е оставил ръцете докато е правел нивата. Друга част от екипа е попаднала под зловредното внушение, че децата са и глухи и няма значение колко тъпи звуци украсяват играта, а цялостното впечатление от нея е, че детският род е и рядко неинтелигентен.

Значи колкото по-дебилно, толкова по-подходящо. Не познавам обаче толкова инфантилно дете, което да може да си падне по тази игра и едновременно да е достигнало възрастта на проговарянето и самостоятелното седене.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Предварителната информация за Monsters Inc. беше грубо рекламна, както и се полага за игра, която сигурно вече се раздава като бонус към всеки закупен билет за киноверсията си. Ако засега не се раздава на касите по кината в Щатите, значи все още се тества нова опаковка за снакс, от която това грозотилищно творение ще надига зелена главица.

Над статуята има бонуси за събиране и дете за облъчване. Използвайте летящите килимчета.





Това са двамата изроди.

Съли се чуди да бие ли пощенската кутия



Графика	3
Звук	2
Геймплей	2
Общо	2



Ревнете още веднъж и ще падне.

За Бога, братя, не купувайте

Сюжетът е разточително щедър в обещанията си, но реалното им изпълнение няма нищо общо с тях. H. J. Waternoose, президент на Monsters Inc., привиква най-страшните си чудовища – топчестата креатура Майк и косместата креатура Съли и и засилва на Острова на Страха да получат допълнително образование в сферата на плашенето, да заслужат медали, да преизпълнят плана за петилетката по изплашването на де що видят и да се докопат до заветни дипломи. Това е двеминутното интро. Избирате си този, който ви се стори по-малко грозен и оттам насетне карате една от най-протяжните и досадни тренировъчни мисии, където на всеки 10 секунди изскачат поощрително-показателни жълти надписи с тлъст шрифт (защото, както изяснихме в началото, зрението при децата не е никак развито), придружени с гаден глас на мазен четец – никаква милост и за ушите, та да не се чувстват пренебрегнати. Коридорът завива наляво и няма къде другаде да идете, но четецът тръби:

"Направи още 2 крачки и завий наляво"

Има save/load система, защото има и как да загубите живота си – да ви бутне пумпал или локомотивче или плъх с механизъм...

Плашенето представлява: 1. Събиране на разноцветни чаши, които ви пълнят с разни цветове индикаторчето. 2. Елегантно пристъпване до дете в правилния цвят. Ако съвсем не различавате цветовете, децата са съоръжени и с полицейска лампа като цицина на тиквата – щом съзрете мигаща лампа – бегом марш. 3. Вдигане на ръце и издаване на блеещи и мучащи звуци – детето бавно се стополва от преживения уплах. Ще си турите и хартиен плик на главата за по-голям ефект. (Това например е описано от производителя като 18 уникални уплашващи анимации на герой...) Ако поради задължителната според авторите детска слепота и скудоумие уцелите погрешно дете, мазничето почва да се мазни: "Не-е-е, не можеш да ме уплашиш, щото още нямаш зелен-о-о-о-о". Хайде сега малко за управлението, че ми призля. С клавишите от A до F вършите каквото е нужно, няма мишка, но има допълнителен идиотски индикатор, който ви показва колко е уплашена жертвата и още

кой клавиш да натиснете сега

Закусвахте ли днес, сънародници? О, съжалявам, може би трябваше да ви спестя последното. Графиката в началото е толкова гнусна, че който изтърпи първия половин час, направо ще почне да се чувства възнаграден като разгледа "нивата". Звуците обаче са друго нещо – пук, пок, пак в еднообразни комбинации с бум и дум. Все тая, нали изяснихме, че пациентите на това заглавие не са просто кьорави, а и непременно полуглухи...

Най-хубавото, което просто сърце не ми дава да премълча, е, че след първоначалното омаломощаване на клетника пред монитора с надписи и гласови предупреждения и натяквания следва затишие. Ако много ви залипсва така наречената помощ, можете да си я доставите в несметни количества, като биете по пощенските кутии, нацвъкани навсякъде. А същинската помощ, от която се нуждаете, за София и района се раздава безплатно на 4-ти километър, а за провинцията например в Карлуково и други китни местности.



Рали без ограничения

■ Terminal Reality ■ www.4x4evolution.com ■ off-road racing
■ PIII 450 MHz, 128MB RAM, 32MB 3D Video ■ 1 CD

Състезанията със спортни автомобили от типа на Need For Speed, F1-симулациите, безбройните заглавия в стила на Colin McRae Rally и причудливите футуристични рейсъри като че ли са "лицето" на компютърните ралита. Така беше до появата на сравнително новия, но не по-малко атрактивен жанр. Това е off-road – състезанието без ограничения...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Едва ли 4x4 Evolution се нуждае от особено представяне. Още с първата си поява, това заглавие предизвика невероятния интерес на запалените по екстремните автомобилни спортове. Когато към тях се присъединиха и отегчените от ограниченията на пистите в стандартните ралита, се оказа, че off-road рейсингът е истинско явление в света на виртуалните автомобилни състезания. Сравнително кратко след първата част разработчиците от Terminal Reality решиха да изпреварят коледната истерия и пуснаха на пазара втора поредна игра.

В новото издание няма кой знае какви новости. Преди всичко на очи се набива подобрената графика. Детайлно оформените автомобили, невероятно красивите, екзотични пейзажи на трасетата наистина впечатляват. За съжаление това се е отразило на изискванията към системата. С посочените като минимални играта


Тази Toyota определено не е най-доброто от предлаганите автомобили.


В off-road ралитата подобни неща се случват често.

ще тръгне по някакъв начин, но за да усетите истинското удоволствие от прекрасната графика, ще трябва да имате на разположение значително по-мощна машина. По отношение на звука също са направени доста неща и като че ли ревът на двигателите е станал доста по-близък до реалността. Като стана дума за реалност, трябва да отбележа, че този елемент от играта продължава да се нуждае от допълнително усъвършенстване. Все още джиповете се движат неестествено леко при преодоляването на различни препятствия. Всъщност това е една от отличителните особености на 4x4 Evolution, която винаги се е движела по ръба на реализма. Иначе повечето от автомобилите са съвсем истински.

Тяхното количество е толкова внушително, че ми е трудно да се сетя за друго подобно заглавие, в което да се предлага такова невероятно разнообразие. Сред високопроходимите машини ще срещнете както популярни, така и по-слабо известни модели на утвърдени производители в бранша като Jeep, Chevrolet, Toyota, Dodge, GMC, Mitsubishi, Nissan и други. Жалко е, че сред всички тези страхотни возила не се намерило място и за някои модели на традиционни европейски производители като Rover и Mercedes. Колите са разпределени в три класа - Rookie, Intermediate


Играта ще ви отведе в най-различни екзотични места.

Графика
8
Звук
8
Геймплей
9
Общо
9

и Professional. Интерес предизвикват цените, който започват от $15 000 и стигат до колосалните $850 000.

Вариантите за игра са няколко. Освен стандартните Quick race и Time Attack, тук можете да се пробвате и във Free Roam. В Career са застъпени някои бизнес-елементи. Започвате с $30 000, които ще трябва да ви стигнат за закупуване на джип. С развитието на играта можете да съберете допълнителни пари, които да вложите в различни подобрения на вашата машина, така че тя да се превърне в мечта за всеки off-road маниак. Със сигурност ще останете изненадани като хвърлите един поглед върху списъка с възможните ъпгрейди. Промени можете да направите по купето, спирачната система, окачването, електрониката, двигателя и в какво ли още не. Оказва се, че практически с течение на играта в крайна сметка ще се сдобиете с напълно нов джип.

Трасетата са едно от големите достойнства на 4x4 Evolution 2. Пустинните пейзажи се редуват с гористи местности, индустриални райони и исторически забележителности. Фантазията на авторите е стигнала дотам, че като място за състезание е избрана дори секретна база на американските ВВС. Ако все пак всичко, приготвено от разработчиците, ви се струва недостатъчно, с помощта на Editor-а можете да създадете трасе по ваш вкус.

Myth III: The Wolf Age

Myth II и Конан Варваринът

■ Mumbo Jumbo/GodGames ■ myth3.godgames.com ■ PII 400, 64 MB RAM, Open GL Видео ■ RTW (real time wargame) ■ 1 CD

Какво ли е това Mumbo Jumbo? Говорящ слон от някой цирк може би? Или новата латино румба? Или новоизгряваща рап звезда? Трудно някой би предположил, че става въпрос за софтуерна компания, създадена специално за производството на Myth 3: The Wolf Age!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Първата игра от поредицата Myth: The Fallen Lords беше създадена от Bungie през 1997 година и веднага получи само суперлативи от критиката. Както често става, на геймърите много-много не им пукаше какво мисли по въпроса критиката и не харесаха особено играта, като една от причините беше огромната ѝ трудност (не е за пръв, нито за последен път критиките да стартират една игра, да поцъкат хаотично с мишката нагоре надолу, да погледнат в счетоводството дали производителят на играта е голям РЕКЛАМОДАТЕЛ и да изпраскат бомбастично review...). Скоро след това излезе patch, който съкращаваше значително броя на противниковите войници, но всъщност положението бе спасено от играта в мрежа – и по-точно от една-единствена мрежа – от фирмените сървъри Bungie Net на самите производители. Само след около година се появи втората част от поредицата – Myth II: Soulblighter и този път си личеше, че е положено сериозно старание заради самите геймъри, а не само да се получат хвалебствени думи от журналистите. Играта си



Connacht The Barbarian.



Елитните Heron Guards могат и да лекуват.



остана трудна, но вече можеше да се играе

без да ви докара до истерия от безкрайните save/load, опростен бе контролът върху камерата (в първата част често пъти камерата бе нейсериозното ви препятствие), подобрено бе съдържанието на брифингите за мисиите и бяха добавени някои елементи на околната среда, които създадоха илюзията за изцяло нови терени.

Стигнахме до момента, когато Microsoft закупиха Bungie, за да си подсигурят излизането на Halo само за X-Box... Но пък естествено не искаха Myth – представяте ли си как би изглеждала тази игра на конзола, дори и конзолата да струва колкото истински компютър :-) Правата за Myth бяха продадени на Take 2 Interactive и започна търсене на производител. Сега на сцената се появява Contraband Entertainment. Тази компания е никому неизвестна, тъй като до момента се е занимавала единствено с адаптация за Mac на игрите SiN и Heavy Metal: FAKK 2

на Ritual Entertainment. Част от персонала на тези две компании се обособява и образува компанията Mumbo Jumbo Games с една-единствена цел – разработката на третата част от поредицата Myth III.

Главният недостатък на тази трета част е, че

това спокойно би могло да бъде и add-on за Myth II

Наистина, ако имате подръка предната игра, ще забележите веднага разликите, но честно казано, кой помни точно всички подробности на игра, която е видял за последен път преди повече от три години? Така че сега спокойно можете да си стартирате The Wolf Age и да убеждавате другите, че сте си направили нови карти за Myth II. Разбира се, няма да заблудите професионалистите, тъй като има една съществена разлика – сега всички фигури са истински 3D-изображения, докато в Myth II само околната среда бе триизмерна. Практическата разлика обаче се забелязва най-вече при максимално увеличение – и освен това, честно казано, за играча е абсолютно все едно какви принципи са използвани; важното е графиката да е добра, играта да "върви" гладко и геймплеят да е интересен. Истината е, че Mumbo Jumbo доста са се постарали и са направили добри триизмерни фигури, които дори и при максимално увеличение изглеждат добре и без много ръбове, а и играта върви прилично дори и на минималната конфигурация. Нещата изглеждат по-зле при анимирането на фигурите обаче! Когато лекуват някого с магия, той изпада в странни и нелепи конвулсии – нещо смесено между нападение от бълхи, луд гъдел и екзотичен танц от тъмните дебри на Африка. Главният ви герой пък е въоръжен със страхотно изглеждаща огромна секира с две остриета – но секирата изглежда страхотно само докато героят си ходи мирно и спокойно; започне ли мелето, аз през цялото време имах чувството, че не сече с огромна тежка секира, а размахва ластик със закачен на края му камък!!!

И понеже стана въпрос за главния герой – ето накратко и историята на тази трета част! Връщаме се за малко към оригинала – Myth: The Fallen Lords – откъде са се появили тези "Паднали" лордове, какви са те, какво е тяхното минало? Оказва се, че вселената на Myth е с циклично развитие – на всеки 1000 години тъмните сили се вдигат и заплашват да унищожат хората... и е необходим Герой, който да поведе силите на Доброто срещу Мрака! И хилядолетие по-късно този митичен герой се прераждa отново, но този път от другата страна на барикадата – начело на Тъмните Орди! Така написано звучи доста бозаво, но пък историята в самата игра е разказана с превъзходно актьорско майсторство и атмосферата, която се създава, прави всичко да изглежда много величествено и убедително! Действието се развива по време на хилядолетния цикъл ПРЕДИ Myth I и героят, който се появява, за да поведе воините срещу Злото, е варварин, когото хората наричат





Графиката е доста добра – стига да не доближавате камерата прекалено.

Connacht The Barbarian

Името "Connacht" би следвало да означава "Избавление", а всеки намек, че това много прилича на заимстване от Conan The Barbarian и на липса на фантазия от страна на производителите е гнусна инсинуация. Още нещо интересно – музика по време на самите мисии изобщо липсва, но брифингите са озвучени с тайнствено и тържествено звучащи келтски мотиви. Какво правят келтите тук, никак не е ясно, тъй като в Myth III лисва каквато и да е връзка с тях, не само това – елитните войници на Краля (Heron Guards) са си абсолютни японски самураи, въоръжени с по два меча. Най-разумното предположение е, че се подготвя add-on, който ще в края на хилядолетния цикъл и ще покаже как героят Conan... т.е Connacht ще се превърне в Balor (от Myth I). Самото име "Balor" идва от келтската митология – в нея Balor of the Evil Eye е еднояок бог на смъртта, който с погледа си убивал всяко живо същество.

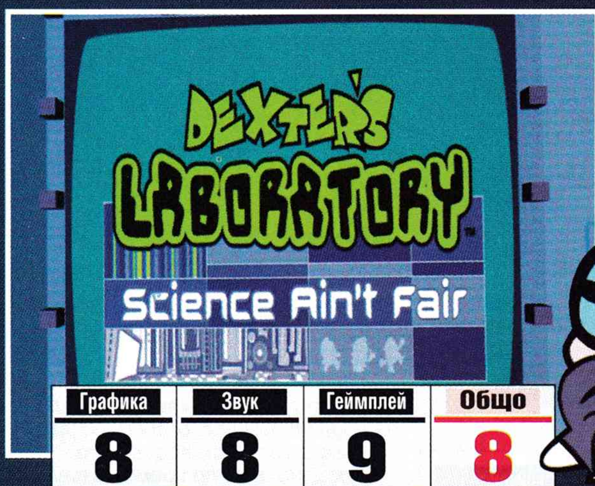
По отношение на геймплея в Myth III няма да намерите революционни новости. Ще разполагате с общо 25 мисии, разделени на пет части, като между всяка мисия има брифинги, илюстрирани с оскъдни (и евтини) картинки, а на края на всяка част има сравнително дълго, но нискокачествено филмче. Общият брой на наличните units е 42, като не малка част от тях са изцяло нови – като например споменатите по-горе Heron Guards. Те са добри ръкопашни бойци и освен това разполагат с ограничена магия за лекуване. Има и доста units, които са запазили старите си наименования и способности, но са с нов облик. Ще бъдете неприятно изненадани, като разберете как изглеждат взривяващите се "wights" още в третата мисия.

Какво още – управлението на камерата пак е преработено, като е обърнато особено внимание на насочването с мишката. Опитайте се да го усвоите, защото като привикнете, ще установите колко е удобно и добре замислено. Разбира се, в първите две мисии камерата ще е основният ви враг, особено когато трябва да влезете под земята.

Досадно е, че по време на пауза не можете да давате команди и дори не можете да придвижвате камерата – пак си личи, как теоретици са давали ценните си указания. Възможността по време на пауза поне да придвижвате камерата щеше да е крайно удобно, тъй като дори на степен "normal" играта става трудничка, а и наистина, когато сте под земята (доста мисии се развиват в dungeons), управлението ѝ ще ви създава сериозни проблеми... но пък ще можете да си подреждате хората по 4447 различни начина – не че някой някога се е възползвал от тях.

Като цяло достойнствата на играта са много повече от недостатъците ѝ, така че сигурно ще е интересна както на старите фенове на Myth, така и на тези, които обичат стратегиите в реално време, в които няма събиране на ресурси и строежи на бази, а само сериозен екшън.

Оценка	
Графика	8
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	8

...където сръчността и гениалността са от решаващо значение

■ Bam!/Cartoon Network/WB Interactive ■ www.cartoon-network.co.uk
■ P166, 16 MB RAM ■ Puzzle/Action ■ 1 CD

Той е малък, но вече знае... Знае повече от всеки учен, сръчността му е пословична, а лабораторията му е Меката на новите технологии и съвършените открития. Дами и господа, моля, станете и приветствайте с аплодисменти Негово гениално превъзходителство, Декстър!

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

За тези, които не са имали удоволствието да гледат анимационната поредица по Cartoon Network, ще дам кратко резюме на фабулата, около която се градят сериите, но никакви думи не могат да опишат забавното съдържание на кратките епизоди, излизащи от студията на Hanna-Barbera.

Декстър е гениално дете, на три годишна възраст вече има знанията на магистър, а на пет години построява сам собствената си гигантска лаборатория, която крие дори от най-близките си. Обаче нищо не може да бъде скрито и спасено от по-голямата му сестра Ди-Ди, която е съвършената машина за хаос и разруха...

Get out of my laboratory!

Концептуално играта по аним-филмите е изградена като отделна серия. Всичко започва с приготвленията на Декстър за годишния панаир за оригинални изобретения. Досадната Ди-Ди поврежда творението на нашия герой и за капак на всичко го смалява неузнаваемо. Декстър трябва бързо да върне нормалните си размери и да приготви друг експонат за панаира.

Пъзелите не са подредени по степен на трудност, но като цяло са доста забавни.





В този куп са частите на три различни робота. Изберете един и бързайте, следвайки съответния чертеж!

В първото ниво ще се наложи да минете през една камара препятствия, за да се доберете до лабораторията си. Това не е лесна задача, заради миниатюризацията – ще се чувствате като хлебарки на фона на големите падащи чинии и доматите с исполински мащаби. От време на време ще можете да ползвате щит, но енергията му свършва бързо, затова се налага да го пестите.

Щом се доберете до лабораторията, ви чака нова изненада. Ди-Ди вече се е погрижила да строши уголемителя и ще трябва да го поправите. Това ниво е под формата на пъзел, където трябва да обръщате огледалата така, че лазерите да достигат до крайната си точка. След като свършите с тази задача, с ужас ще установите, че захранването не е в ред. Така се захващате с поредната доза пъзели, издържани в най-добрите традиции на The Incredible Machine. Ще трябва да подредите различни тривиални обекти като лампи, парни камери и прекъсвачи, докато се получи затворена система, която да провежда енергията за нуждите на уголемителя. Ако успеете да се справите, в което не се съмнявам, защото пъзелите не са особено трудни (все пак играта е детска), се пренасяте в работилницата си, където за по-малко от 2 минути ще вложите всичките си рефлекси и цялата си съобразителност за построяването на робот, който да покажете за експонат. Следва тестването на изобретението чрез битка с друг робот. Битката не е в реално време, а като задавате предварително офанзивни и дефанзивни движения, след което играта ви показва битката. Ако се справите с опонента, отивате на панаира, където ви чака изненада! Срещате се с заклетия си враг Мендарк, който също е дошъл с робот, но значително по-внушителен от вашия. Само битка може да реши чие изобретение е по-добро.

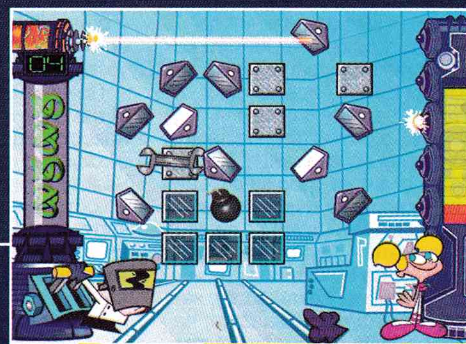
Oooh! What does this button do?

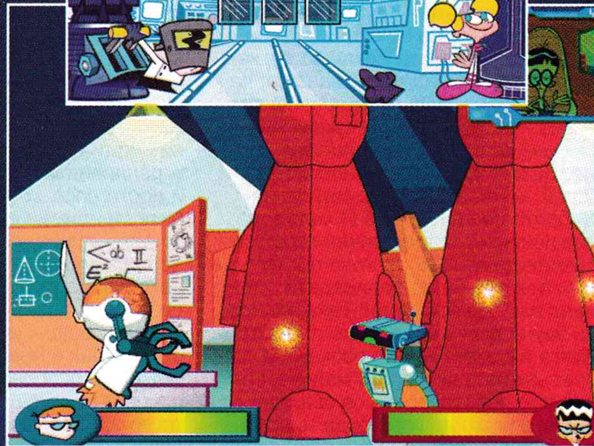
По време на всяко ниво Ди-Ди ще прави пакости, което е хем досадно, хем интересно. Тя ще се появява ненадейно и ще хвърля гаечни ключове по огледалата, които сте въртели след дълго умуване. В нивото с построяването на робота пък ще разбърква частите и така ще ви поизпоти в опитите ви да се вместите в краткото време. Полза от сестричката си ще видите чак във финалната битка, когато ще разконцентрира Мендарк.

В Science Ain't Fair ще откриете и няколко мини-игри като модификация на класиката Snake, пуцалка срещу опитните ви маймунки и т.н.

Общото ми впечатление от играта е крайно положително, заради запазената атмосфера и визия на оригиналните филмчета, както и умелото съчетаване на различни жанрове.

Ди-Ди, колко пъти съм ти казвал да стоиш далеч от моята лаборатория!!!





Мендарк е довел цялата си армия от досадни и безполезни дроиди.

Завръщането на една легенда





Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	5	7	7

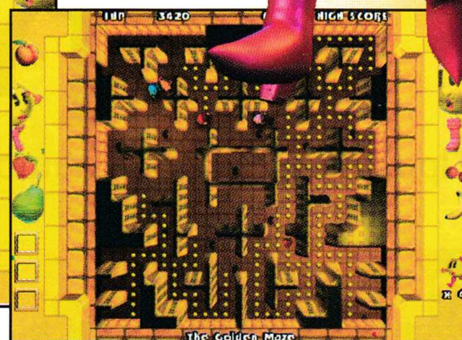
■ Infogrames ■ www.infogrames.com
■ P2 300, 32 RAM, DirectX 8a
■ arcade ■ 1 CD

Какво е Ms.Pac Man? Според някои интерпретации това е най-новият архиватор на Microsoft :) За други новата творба на Infogrames е чисто и просто чудесно завръщане на една от най-големите геймърски класики на всички времена в леко модернизиран вариант.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Едно от скритите нива ме очаква.



"Златният лабиринт" е най-трудното ниво.

Геймплеят на Ms.Pac Man може да се опише съвсем накратко: Голямо жълто нещо с розова панделка обикаля лабиринти, в които яде наред всичко, което й се изпречи на пътя, и в останалото време се гони с шарени призраци, които се опитват да укротят лакомията на жълтото нещо :) Самото жълто нещо от време на време пък от своя страна намира най-различни бонуси, които я дават повече точки за определено време, я пък му позволяват да види сметката на призраците или пък в най-добрия случай разрешават да се добере до някое от скритите бонус нива. Като заговорих за нива, трябва да кажа и какво ви очаква. Реално

новата адаптация на Ms.Pac Man

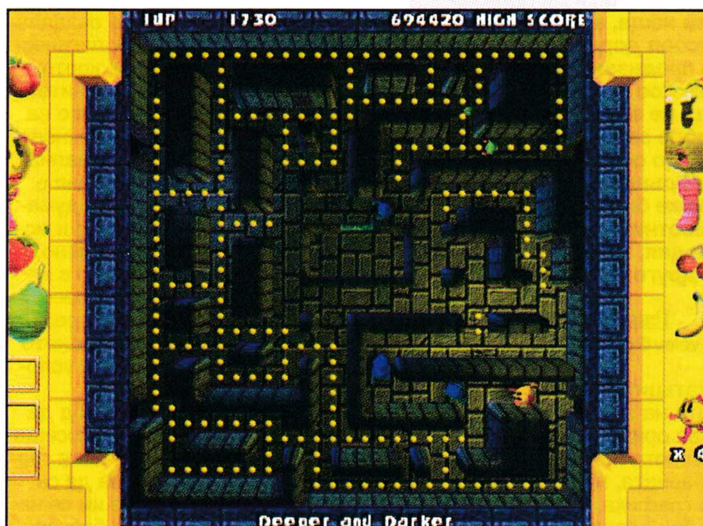
е направена по същия начин като своя първообраз от началото на 80-те години. Разликата е, че от Infogrames все пак са решили да използват модерните 3D-ускорители и самите нива са доста шарени, а някои от бонусите са придружени със симпатични светлинни ефекти. Това далеч не означава, че ще видите нещо от калибъра на Unreal 2, но графиката определено върши работа. Същото се отнася и за звуковите ефекти и музикалния фон, които вършат работа, без да впечатляват с нищо особено. Иначе изгледът отново е класическото 2D, а по геймплея не е пипано нищо с едно-единствено изключение. То е, че отделните нива са свързани помежду си с нещо като сюжет. Казвам нещо като сюжет, защото любителите на клипчета и дълбокомислени истории със сигурност ще останат разочаровани. Семплата историйка разказва как Ms. Pac Man е тръгнала да търси съкровищата на легендарния "Златен лабиринт". По пътя към него тя минава през няколко различни зони, които са обединени помежду си от общия египетски мотив. В началото започвате в преддверието на пирамидите и постепенно навлизате все по-навътре, докато най-накрая ви очаква и самият "Златен лабиринт". Всяка от зоните пък от своя страна се състои от няколко самостоятелни нива, които са с подобен външен вид, но имат различна архитектура. Естествено по пътя към съкровището жълтата сладурана трябва да разкаже и играта на съответното количество добре познати от първообраза призраци...

Това в най-общи линии е Ms.Pac Man: Quest for The Golden Maze (известна още и като Maze Madness). Феновете на модерни игри вероятно няма да харесат тази семпла игрица, докато феновете на класическите аркадни игри ще изпаднат в луд възторг от автентичната атмосфера и шарената графика, която вдъхва нов живот на тази вечна геймърска класика.

– +

Плюсове:
- Модернизирана аркадна класика.
- Духът на оригинала е запазен.
- Много нива

Минуси:
- Липса на разнообразие
- Посредствен звук



Сега ще им видя сметката на призраците!


Ms.Pac Man в победна поза :)

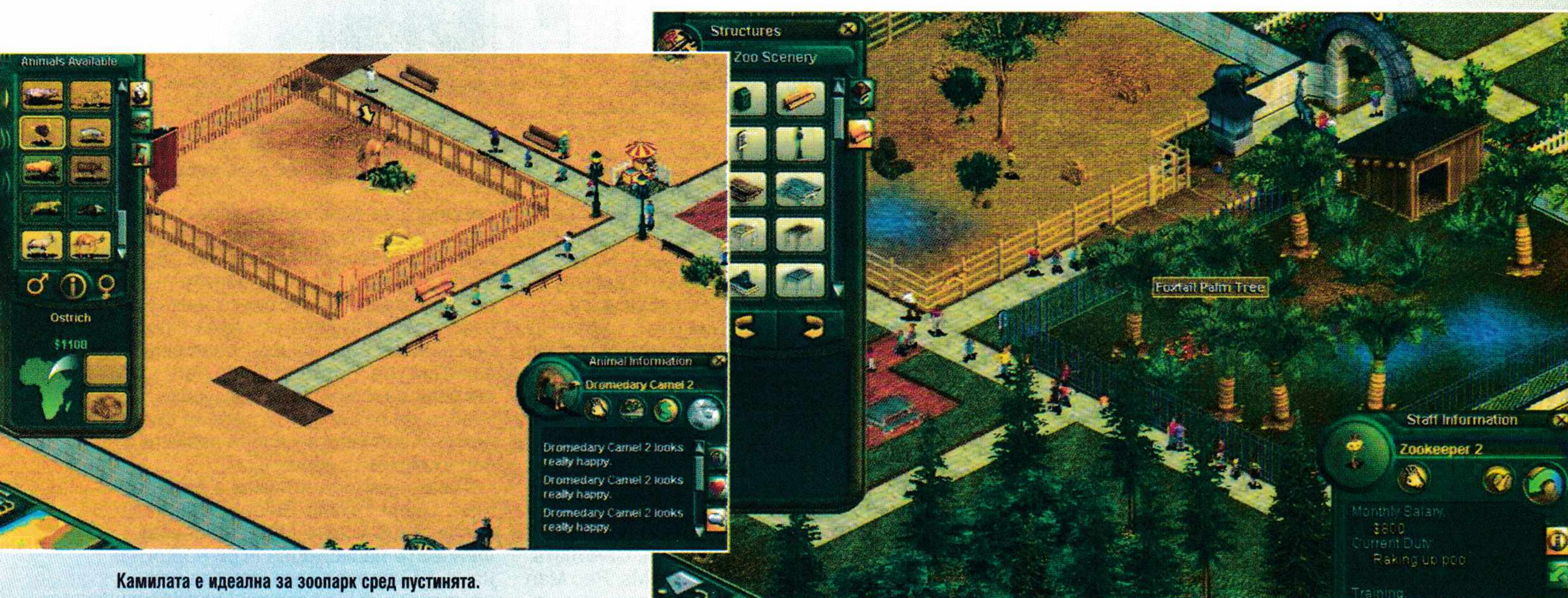
ZOO TYCOON

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	6	6

- Blue Fang/Microsoft
- http://www.microsoft.com/games/zootycoon/
- PII 233, 32 MB RAM, 4 MB Video Card
- Икономическа Симулация ■ 1 CD

Приятна игра, но нищо особено интересно

Тук лехичка, там скаличка... нищо ново под слънцето.



Камилата е идеална за зоопарк сред пустинята.

Може да развалите оградата на някой от зверилниците и да пуснете животните да вилнеят сред посетителите – но ще останете разочаровани.



Напоследък Tycoon-ите станаха повече от врабчетата! Нали е модерно... Кой ли не си изпробва силите в тази област. Наистина някои от игрите успяха да предложат и нови неща, а някои като Gadget Tycoon дори се оказаха и сериозни предизвикателства. За съжаление Zoo Tycoon не е сред тях. Играта не е лоша – дори изглежда добре за няколко часа, но не дава нищо особено интересно или ново. Всъщност най-интересното са може би кратките сведения за животните, но който иска енциклопедия, вероятно ще се насочи към друго заглавие.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Недостатъците на тази игра са липсата на задълбоченост и някаква оригинална идея. След първоначалното приятно впечатление от забавната, но не особено блестяща графика, следва превръщането на три tutorial-а, които свършват съвсем изненадващо бързо, а вие осъзнавате, че за няколко минути вече сте научили всичко, което може да се научи. Не е необходимо човек да е Айнщайн, за се досети, че целта на играта е създаването на просперираща Зоологическа градина. Единственото, което отличава тази игра от подобните ѝ, са критериите за спечелването на повечето от сценариите. Обикновено главният фактор с максимална "тежест" за успеха на сценария е "щастието" на животните. Е, думата щастие е буквален превод и може да ни звучи малко пресилено, но истината е, че ударението в играта пада не толкова върху посетителите и върху финансовите резултати, колкото върху осигуряването на максимално благоприятни условия за животните.

Това беше и подходящ повод да си припомня едно мое старо посещение в Софийската зоологическа градина – тези животни трябва да са безкрайно щастливи, че не им се налага да живеят там – сред безкрай-



Забавно изглеждащи помощни менюта.

И кратки сведения за различните животни.

ният грозен и пуст бетон. Може би дори именно отношението към животните е сред сериозните критерии дали една нация е преуспяла и благоденстваща – след като всичко й е наред, то тя може да си позволи и да отделя толкова внимание на щастието на животните... С други думи – лъв да си в наше време.

А колкото до самата игра – наистина нищо особено... Ограждате по-големичко парче земя с подходяща ограда и решавате какви животни да заселите там (можете да "купувате" женски и мъжки екземпляри и дори да се раждат бебета) – след което започва безкрайно нагаждане на жизнените им условия – такива и такива почви, дървета и храсталаци, там водица, тук скалица, малко хълмче или някое долче... Въобще сладък живот. От време на време се сещате и за посетителите – ядене, пиене, тоалетни, пейки, украса и кошчета за боклук. Малко research – за нови атракции и строителни елементи и за квалификацията на персонала. Ако не ви стигат парите, понамалявате малко грижите за животните, докато се стабилизирате и после пак започвате да си гоните показателите за спечелването на сценария.

И играта има няколко помощни менюта, но въпреки това управлението далеч не е съвършено. По незнайни причини има и такива странни решения като строежа на "къщички" за животните да се извършва от менюто за закупуването им, и освен това въпреки многото помощ, по-голямата част от "обзавеждането" на зверилниците трябва да правите по метода на пробите и грешките. Дори имам чувството, че това е направено нарочно, за да се запълва времето на играча! Но пък наистина е направено забавно – всяко изменение, което правите в клетките, води до появата на зелени или червени "човечета" над животните. Зелено човече – движите се в правилната посока, червено човече – грешка, използвайте командата "undo"...

Това е почти всичко, което ще намерите в играта. Изглежда забавно в началото, но пък после бързо омръзва. И освен това се появиха и досадни бъгове, заради които се наложи да си рестартирам PC-то няколко пъти.

– +

Плюсове:

- Без особени недостатъци, с приятна графика и подходяща за маниаци на икономическите симулации.

Минуси:

- Споменах ли за досадните бъгове?
- И освен това реално не получавате нищо ново в сравнение с многобройните Tycoon-и, залели геймърите напоследък...

World War III Black Gold

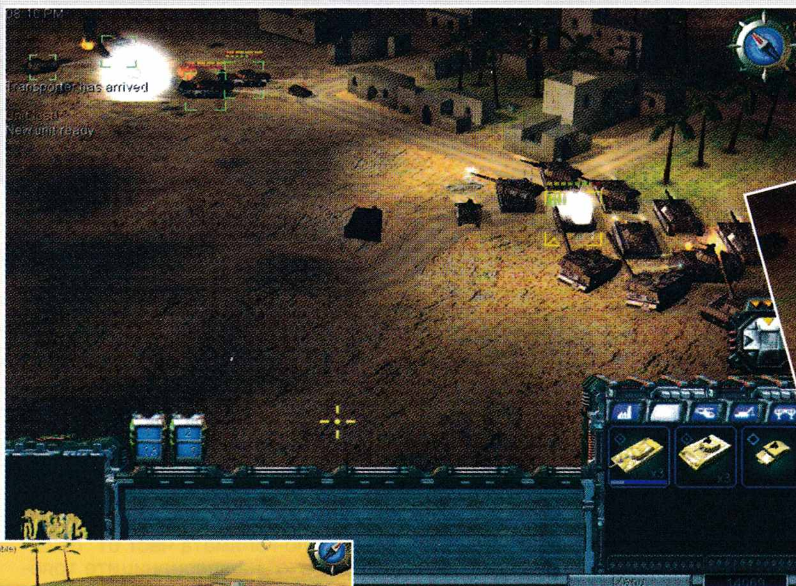
Нова вариация на тема Световна война

■ Reality Pump Studios / JoWood ■ http://www.world-war3.com/ ■ P300 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD ■ 3D RTS ■ 1 CD

Не съм предполагал, че някога ще поставя толкова високи оценки на игра, за която доскоро не бях и чувал. Но фактът, че такива неща се случват от време на време, може само да ме радва. Макар World War III: Black Gold да не блести с гениални нововъдения, комбинацията между много познати елементи и отлична реализация правят играта перфектна.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Earth 2150. Това е нещото, на което е най-удачно да оприлича WWIII. Приликите не са една или две. Всъщност, ако искате да видите бетата на Black Gold, намерете си споменатото заглавие. Но общите черти не са случайни, тъй като двете игри си поделят едни и същи автори, които освен всичко друго са и поляци. Направо не е за вярване колко са напред братята славяни. Единственото слабо място на играта (от което страда и предшественикът), е предисторията – през 2001-а година настъпва петролна криза, водеща до война. През ноември същата година САЩ струпват войски в Персийския залив. От този момент започва и първата мисия. Противопоставени са 3 страни – Дежурните американци, Русия и Ирак. Тъй като действието се развива в наши дни (скоро ще бъде близкото минало), ще се сблъск-



Артилерията е чудесно поддържащо средство.

Този товарен самолет ви доставя танкове и други бронирани машини.



Руснаците очакват гости.

вате само с реално съществуващи оръжия и бойни единици. На сайта на играта те са прилежно описани, като са приложени и снимки на истинските съоръжения и машини.

Въпреки измъчената история и липсата на Афганистан в конфликта, докато гледате интрото, няма да ви мине дори една лоша мисъл за играта, независимо колко сте предубедени. А след като първата мисия започне, ще се убедите, че въпреки лошо скалъпения повод за война, на самите бойни действия не им липсва разнообразие. Задачите, които ще ви поставят, ще са достатъчно интересни и подплатени с чувство за хумор в удачните моменти. Така че от гледна точка на развитие на сюжета World War III е на ниво. А всичко останало в играта е много над това ниво.

На първо място графиката – тя е наистина превъзходна!

Най-голям купон настава през нощта, когато цялата ви база грейва като коледна елха. Истинска наслада за очите са танковете. Аз лично не можех да спра да ги разглеждам дори и след 5 часа нон-стоп игра. Всъщност, вглеждайки се във външ-



Хей, брато, да ти се намира огънче?

Хеликоптерите искат специално внимание поради крехкостта си.

ността на единицата, можете да разберете и доколко тя е повредена. Експлозиите са повече от задоволителни и не отстъпват на всичко останало.

В играта има общо 6 кампании – по две с всяка от страните, плюс 3 обучаващи мисии, направени така, че да ви позволят да добиете обща представа за управлението и принципите. Един от малкото недостатъци е, че не можете да избирате произволна кампания, а трябва да ги играете по ред, като първа, разбира се, е американската. Това е направено в интерес на сюжета, така че, мисля, жертвата си струва. Интерфейсът е удобен, макар да има някои трудности, свързани с управлението на въздушните единици. Причината се крие в това, че играта въпреки триизмерността си, при избиране на множество единици, работи само в една равнина. Като ориентир за положението на въздушните единици и тяхната сянка (очевидно елементът с промяната на положението на слънцето е пренебрегнат) така, че ще трябва да се съобразявате с това.

Единиците са много разнообразни – всяка от групировките разполага с по два вида танкове, 2-3 хеликоптера и военни джипове. Интересна е една подробност за руснаците – поради това, че техниката им лесно се разваля, войниците имат достатъчни познания да я поправят сами и оттук всички руски войски се регенерират сами. Ама че недостатък! Арабите пък разполагат с най-интернационален арсенал – руски самолети, френски хеликоптери и т.н. Пехотата липсва изцяло и предполагам това е направено с цел олекотяване на играта. За сметка на това танковете и артилерията вършат чудесна работа като могат да преодоляват дори водни площи.

Всички войски трупат опит, който пряко се отразява на показателите им.

Освен това в играта има и герои, които имат ключова роля в кампанията. В американската кампания, да речем, героят се казва Bruce O'Neal – танкист, на когото е поверен... френски танк! Аз много се чудех с кой акъл този американец се е напъхал във френска машина. После инструкторът ми обясни, че това е специален модел, който няма нищо общо с традиционното качество на френската техника. И ще можете сами да се убедите, че той, освен че изглежда страхотно, е и ужасно разрушителен.

Благодарение на няколкото вида дефанзивни устройства – картечни гнезда, установки за ПВО и т.н. ще можете да подсигурите и укрепите ключовите позиции. Като допълнение можете да изграждате преградни съоръжения и други тактически полезни средства. Най-изненадващо за мен е добавена възможност благодарение на военната техника да променяте терена така, че да отговаря на стратегическите ви хрумвания.

Сградите не са много разнообразни. Ресурси се трупат чрез добив на петрол. Това става от находища, които ще намирате и върху които ще трябва да строите необходимите устройства (shaft). Всички сгради се нуждаят от енергия, за да функционират и за това са необходими захранващи генератори, всеки от които може да поддържа 2 постройки. Остават сградата за муниции, площадката за товарен хеликоптер и летището, чрез което се снабдявате с потежки единици – танкове, БТР-и и артилерия, както и инженерни машини. Въпросът с технологиите стои по абсолютно същия начин както в Earth 2150.

Всяка наука струва определено количество ресурс, който се асимилира за фиксирано време.

Това може да ви принуди да скучаете поради времеемкостта на изследванията и за съжаление не е предвидена възможност да ускорите процеса.

Разнообразието е логично, като се вземе предвид количеството бойни единици, като за всяка има подобаващо количество ъпгрейди.

Музиката е другата приятна изненада – много професионално направена, омръзва трудно и звучи страхотно. Какво повече може да иска човек? Звуците са на същото високо ниво. Говорът позволява лесно да се ориентирате кой тип единица се оплаква в момента. Руснаците, разбира се, не издържат на изкушението да изстрелят някоя дума на руски език.

Глобално погледнато, World War III Black Gold не предлага нищо принципно ново, но общото усещане за удоволствие, което носи играта, е много силно. За съжаление ми се струва, че най-ключовият елемент за една игра, за да бъде тя популярна – мултиплейърът, не е на необходимото ниво. Във всички случаи на доста хора удоволствието от минаването на 6-те кампании вероятно ще бъде предостатъчно.

Графика	10
Звук	10
Геймплей	8
Общо	10



Няколко БТР-а, идващи направо от парад на Червения площад.



Религиозният меч отново ще ви помогне да покръствате разни неверници.



В играта има цели 3 оръжия.

Ominous Horizons
A Paladin's Calling

Най-сигурният начин да станете ислямски фундаменталисти

■ N-Lightning ■ www.n-lightning.com ■ P2 300, 64 RAM, DirectX 8 ■ FPS ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
1	1	-1	0

Мрачни сенки са се надвесили над мен. Сенките на един голям кошмар. И този кошмар за съжаление е дело на моите стари любимци от N-Lightning, които само за една година успяха да ме откажат от всички идеи за християнски добродетели.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Същата тази култова фирма само преди няколко месеца доби тъжна слава с религиозния first person shooter Catechumen, който беше единодушно охулен от всички геймърски издания по света и заслужено се класира в рубриката Recycle Bin в брой 3 на PC Club. Тогава геймърите трябваше да поемат ролята на млади християни и без особен риск за живота си да покръстят всички римски легионери. Това смело начинание ставаше по особено комичен начин с помощта на специален религиозен меч, който стреляше с вяра по противниците. Те пък от своя страна след допира с оръжието на Христа внезапно прозираха вашата истина и започваха истерично да крещят "Алилуя".

Целият този фарс сега намери своето

достойно продължение

с новото отроче на N-Lightning, което се продава под мрачното заглавие Ominous Horizons: A Paladin's Calling. За съжаление заглавието далеч не е единственото мрачно нещо в този first person shooter. Значително по-трагичните неща следват, след като сте направили грешката да си инсталирате играта, която поради някаква необяснима причина се рекламира като приключенски first person shooter с елементи на RPG. Отсега искам да разбия всякакви илюзии, че ви чака нещо интересно. По-скоро може да се посмеете от сърце, ако сте в радостното положение да наблюдавате отчаяната физиономия на някой, дал пари за това чудо.



Този тип трябва да е страховит, но в действителност е напълно безобиден.

N-Lightning очевидно са много горди с използваната от тях графична система Genesis3D. В действителност тя е доста плачевна гледка. На мониторите се появява нещо средно между Doom, Duke Nukem 3D и Quake 1. Казано по друг начин, картинката е трагикомична – само квадратни стаи, ограничени открити пространства, семпли 3D-модели. Неща, които биха били прилични преди 5-6 години, но в наши дни могат да предизвикат само спонтанни изблици на гняв и идеи за

линч на авторите на тази грозотия

Следват обаче още по-страшни неща. "Сюжетът" на Ominous Horizons със сигурност се класира на челно място за най-болно произведение на хилядолетието. Като си поговорите с един свещеник, ще разберете, че разни лоши хора са откраднали библията на Гутенберг и не само са я накъсали на парченца, но и са я разхвърляли из различни мрачни кътчета. Вашата задача е да спасите християнския свят като върнете на Гутенберг откраднатата библия. За целта имате познатия още от Catechumen религиозен меч и още цели 2 други оръжия. В случая не се обяснява защо по дяволите Гутенберг не вземе просто да си отпечата друга библия, но при такова положение вероятно нямаше да има нужда от вашата намеса и съответно от цялата тази игра...

След като тръгнете да търсите книгата, нещата загрубяват допълнително. Първо трябва да минете през невероятно досаден tutorial, който ви обяснява в продължение на 20 минути елементарни неща като ходене, скачане и т.н. Като се преборите с тази досада, следва и първото ниво. На него - пак шоу. От легендарните страховити противници няма ни вест, ни кост. Onimous Horizons със сигурност е абсолютно първият екшън, в който някакво жалко подобие на противник се появява след над 30 (!) минути игра. А самите противници по-добре да ги нямаше. Те се отличават с най-безмозъчното поведение, което можете да си представите. Дори призраците в оригиналния Pac Man от началото на 80-те години на миналия век имаха повече мозък в главите си. Тук ви чакат някакви твари, които редовно ще ви обръщат гръб като ги нападнете и които не демонстрират дори наченки на инстинкт за самосъхранение. Такъв обаче е добре да демонстрирате вие и да бягате като дявол от тамян от игри като Onimous Horizons. Поне у мен остава натрапчивото впечатление, че именно такива продукти напълно са в състояние да ме превърнат в яростен ислямски фундаменталист, който дори с цената на живота си е готов да сложи край на софтуерните извращения на N-Lightning.

− **+**

Плюсове:
- Играта става идеално за подарък на човек, който дълбоко мразите!

Минуси:
- Твърде много, за да могат да бъдат изброени!

CIVILIZATION III

Бъгове, проблеми, очаквани и необходими изменения

Hint, tip, rule, правило или както искате го наречете, но ето засега най-важното – изчакайте излизането на patch за играта. По всяка вероятност Firaxis ще го пусне към края на ноември. Друг е въпросът, че не е ясно какво ще се поправи с този patch и дали ще се промени нещо друго освен явните бъгове.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

А за съжаление играта има много бъгове! Включително такива, които и най-повърхностното бета-тестване е длъжно да открие! Трябва обаче да се направи разлика между истинските бъгове и някои особености на Civ III – защото това е игра, ПРЕКАЛЕНО различна от предшественика си.

Ето на първо време някои от най-досадните бъгове, които имат отражение върху геймплея: вражеските бомбардировачи не могат да бъдат прехващани от изтребителите (но вашите – да); "coastal fortress" е безполезно здание за момента и поне за вас не работи; ако работниците ви построят "fortress" извън града, то тя не дава "free" атака на преминаващите противници; пленените "Wonders" не генерират "culture"; ракетата "Cruise" не работи, както е предвидено; бомбардирането от кораби НИКОГА не засяга войските вътре в града.

Същевременно има и някои особености, които не са бъгове, но лесно могат да се сметнат за такива. В Енциклопедията има (поне) една сериозна грешка – построяването на railroad на даден участък дава 50% в повече "production" И "food", но САМО ако на участъка има построена мина или иригация. Построяването на railroad на участък с гора Е БЕЗСМИСЛЕНО! Още нещо важно – противниковите войници НЕ МОГАТ да ползват чуждите roads и ralroads – те се движат ВИНАГИ, все едно че пътищата не съществуват (освен цивилизация, която има right of passage с вас).

За съжаление създателите на играта са се водили от принципа

"Как да го направим различно от Civ II", а не "Какво ще работи по-добре?"

Резултатът е, че са премахнати някои от механизмите, а новостите не винаги се представят добре. Със сигурност ще има сериозни изменения и в тази област, но какво точно ще успеят и как ще го направят Firaxis и дали ще успеят да го включат в първия patch не е ясно. Със сигурност ще трябва да променят две неща – механизмът, по-който се изчислява изхода на сраженията и системата, която прави изгодно ЕДИНСТВЕНО безкрайното създаване на огромен брой градове и нищо повече. Всъщност тази статия трябваше да бъде "hint and tips", но се оказа, че без patch единствената стратегия, която е приложима на по-високите нива на трудност, е "build settlers&build towns". Компютърът прави само това и обикновено се оказвате със 7-8 града срещу 25-30 на всяка друга цивилизация. Разбира се, има и някои "хитрости", но това не е истинска стратегия – например да не правите НИТО един град, а да тръгнете със своя settler още в началото към съседната цивилизация; да направите град в непосредствена близост до столицата му, да създадете 5 archers и да превземете столицата му. Другият сериозен недостатък – случайността при решаването на битките води до това, че създадените от компютъра огромно количество слаби войници често печелят срещу вашите по-силни и по-технологични, но по-малобройни войски. Колкото до това, че AI-то на противника признава една-единствена стратегия – expand, expand, expand – противодействието е доста трудно без да водите сериозни войни; една от възможните стратегии е да се опитате да изпратите settlers, които да построят ваши градове на ключовите точки. За съжаление и това не е гаранция, тъй като обикновено съседите ви тогава прехвърлят техните setllers с галери и пак правят нови градове зад гърба ви – включително и на терени (пустини, тундра), на които и каторжници не биха живели. Освен това на теория дипломацията трябва да ви помогне да върнете обратно неканените гости от ваша територия. На практика AI-то се съгласява да върне войниците си... и не ги връща, а пак продължава напред... Едва на третото ви искане те се изместват автоматично, но не до неговата, а до вашата най-близка граница – резултатът е, че неговите войници благодарение на вашата дипломация изведнъж се оказват точно там, където той ги иска – отвъд вашата територия!

Може още неща да се споменат за недомислията на Firaxis в тази игра, която по принцип има огромен потенциал – става само да се надяваме, че с предстоящия patch прозводителите няма само да отбият номера, а действително ще вземат предвид огромния натрупан до момента feedback!

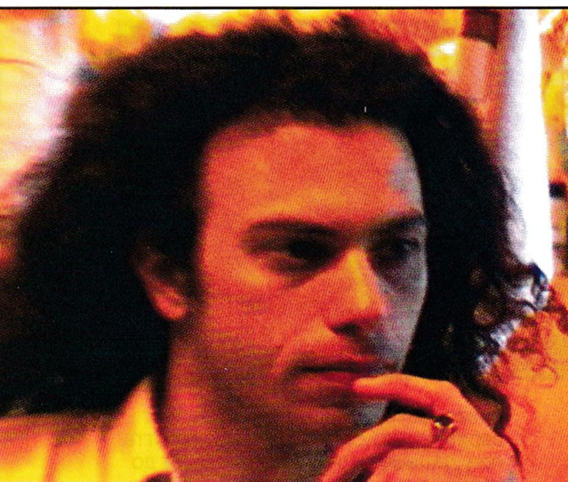
HINTS & TIPS







CAPCOM PLAY SYSTEM 2



Interview

Interview

RAZOOLA

Razoola е роден в Англия, но от 3 години живее във Финландия заедно с жена си Сари, с която се запознава по интернет. Истинското му име е Адам и е на 32 години. Напуска училище на 16 и не е ходил в колеж. Научава сам асемблер и пише няколко игри за Amiga, а също така се занимава и с кракване на игри за Commodore64. От 1999 година, заедно с още няколко души, започва да се занимава с разбиването на защитата на Capcom's Play System 2 (CPS2), но бележи успех едва в началото на 2001.

Razoola

Сега вече ни е много лесно да декриптираме всяка игра за CPS2

Иван Иванов: Емулацията не е лесна работа, но CPS2 емулацията е по-трудна заради криптираните ромове. Можеш ли да кажеш нещо повече по въпроса?

Razoola: Всъщност CPS2 емулацията не е никак трудна. Както ти каза, единственото, което пречи, е криптовата защита на игрите. Веднъж като се декриптира някой ром, емулацията става много лесно.

Иван Иванов: Добре, а какво ще кажеш за декриптирането? Трудно ли е? Можеш ли да опишеш процеса на декриптиране на ромовете?

Razoola: Беше трудно преди да открием процеса. Сега вече ни е много лесно да декриптираме всяка игра за CPS2. Самият процес се състои в това да пуснем информация през кодиращия чип, да извадим резултатите посредством софтуер и да ги изпратим към PC-то.

Иван Иванов: Но за това ви е необходима оригиналната платка за съответната игра, нали?

Razoola: Да. Точно оттук идва и забавянето с пускане на нови декриптирани ромове.

Иван Иванов: Името на твоя екип е CPS2 Shock. Кажи нещо и за останалите му членове.

Razoola: Другата основна фигура в екипа е Crashtest, той осигурява необходимия ни софтуер. Другият член на екипа е Hoonis. Той осигурява сървър за on-line игра през емулаторите. Това сме в момента. Имаше още членове, но те напуснаха екипа още преди да разбием защитата на CPS2.

Иван Иванов: Работил си по декодирането на CPS1, сега и на CPS2, вече обяви, че скоро започваш работа и по CPS3. Какво ще последва?

Razoola: Не знам защо си решил, че съм работил по CPS1. Никога не съм се занимавал с тази система, само с CPS2, както и с NeoGeo 'P' roms в момента. След това наистина идва ред на CPS3, но не очаквай бързи резултати като при NeoGeo.

Иван Иванов: Освен CPS2 Sock има и CPS3 Shock. Познаваш ли хората от този екип и смяташ ли да работиш с тях по декодирането на CPS3?

Razoola: Знам кои са. Един от членовете на CPS3 Shock идва редовно в нашия IRC канал (#CPS2Shock в newnet – бел. авт.). Не смятам обаче да работя с тях, тъй като си имам свои идеи за това как да разбия защитата на системата.

Иван Иванов: Аркадните автомати на Capcom имат предимно битканджийски игри. Те ли са любимите ти? Какви игри обичаш повече нови или ретро?

Razoola: Всъщност изобщо не обичам тупалките. Харесвам повече ретро игрите (BombJack е една от любимите ми). Любимите ми игри за CPS2 са 19XX (страхотна музика) и Dungeons & Dragons игрите.

Иван Иванов: Какво правиш през времето, когато не се занимаваш с декодиране?

Razoola: Повечето от свободното си време прекарвам с жена си. Иначе играя игри, разхождам трите си кучета. За друго не остава много време.

Иван Иванов: Преди време правеше CPS2mame емулатора. Имаш ли други твои проекти?

Razoola: Това не е съвсем вярно. Аз просто компилирах сорс кода на MAME така, че да поддържа новите CPS2 игри. Не мога да си препиша никакви заслуги за CPS2mame. Аз съм кракер, не програмист. Предоставям необходимата информация на програмистите за техните емулатори.

Иван Иванов: Благодаря ти за това интервю и ти желая успех с CPS3.

Опълченците в StarCraft

из "Епопея на Незабравимите"

Нека носим йоще, вдигнали челото,
синила от стим-а, следи от теглото;
нека спомен лютий от зергски терор
да висне кат облак в наший кръгозор;
нека ни запомни историята, века,
нека да се слави името ни; нека
новий Brood War и StarCraft-ът стар
вовеки останат на нашия хард!

О, StarCraft!
Три деня младите марини
как бункера бранят. Цялата вселена
трепетно повтаря на боя ревът.
Пристъпи ужасни! Дванайсетий път
зергски орди лазят по урвата дива
и тела я стелят, и слуз я залива.
Зерглинг подир зерглинг! Рояк след рояк!
Кериган безумна сочи базата пак
и вика: "Търчете! Тамо са раите!"
И зергите се юрват с писък страховитий,
безчетни, безумни, озверели копои.
Върхът отговаря с вик: Go-go-go!
И с нов дъжд куршуми, огън и пламък;
марините наши, на чуждопланетния камък,
пушкат и ругаят, без сигнал, без ред,
всякой гледа само да бъде напред
и гърди геройски на смърт да изложи,
и един зерг повеч мъртъв да положи.
Пушкалата екнат. Зергове ревът,
Муталиски налитат и падат, и мрат; -
Идат на орляци, бягат като овци
и пак се завръщат; медици, орловци
лекуват другари по страшний редут,
не сещат ни жега, ни жажда, ни труд.
Щурмът е отчаен, отпорът е лют.
Три дни веч се бият, но помощ не иде,
от никъде взорът надежда не види
и Протоски съюзник не фърчи към тях.
Нищо. Те ще паднат, но честно, без страх -
преди това ще вземат безчет зерги с тях.
Талазите идат; всички нащрек са!
Последният напън вече е настал.
Тогава Джим Рейнър, наший генерал,
ревна гороломно: "Млади опълченци,
венчайте Човечеството с лаврови венци!
на вашата сила Играчът повери
базата, войната и себе дори!"
При тез думи силни марините горди
очакват геройски извънземните орди
бесни и шумещи! О, геройски час!
танковете застават в "обсада" тогаз,
стимовете липсват, пушкалата траят,
бронята не пази – гърдите остаят
и сладката радост до крак да измрът
пред цяла вселена, на тоз славен рът,
с една смърт юнашка и с една победа.
"Човечеството цяло сега нази гледа,
таз война е важна: то ще ни съзре,
ако би бегали: да мрем по-добре!"
Последното оръжье – атомната бомба!
Невидим Дух я пусна върху зергския стан
и след този удар всичко беше в плам.
Дроуни и сгради изчезнаха там.
Но вълни по-нови от зерги дивашки
гълтат, потопяват орляка юнашки ...
Йоще миг – ще падне човешката база.
Протоси долетяха, поставиха зергите в стазис...
. . . .
И днес йощ Blizzard, щом E3 настане,
спомня си за StarCraft – игра славна, голяма,
а геймърът се моли, иска, зове,
чака да направят StarCraft 2!

Боян Спасов, 2001

Modeler & System 32

След успеха на System 16 (включващ стари класики на Sega като Shinobi, Outrun и Moonwalker), беше нормално да очакваме появата на емулатор, който да поддържа по-новите аркадни платформи на японския развлекателен гигант. Преди около 2 месеца такъв емулатор (наречен Modeler), се появи в Internet и бързо набра популярност заради интересните заглавия, които фигурираха в списъка му.

Никола Икономов
n_ikonomov@pcclub-bg.com

Емулаторът е започнат от мистериозна персона, наречена Farfetch'd, която по-късно се оттегля от проекта и прехвърля сорс кода на Рихтер Белмонт, който освен всичко друго прави и версия на Modeler за Linux.

Modeler поддържа трите аркадни машини на Sega, базирани на чипа NEC V60 – Sega System 32, Sega System 32 Multi и Sega Model 1. Въпросните системи ви позволяват да си пуснете някои от най-известните игри на Sega за периода 1991-94 година, сред които незабравими класики като Golden Axe 2, Outrunners и Virtual Fighter (повечето от тях не фигурират в списъка на M.A.M.E.).

Платформата на Sega – Model 1 arcade system, която всъщност е дала името на емулатора (Modeler), е първата хардуерна система, която притежава 3D-възможности и играе изключително важна роля в преминаването от 2D към 3D в началото на '90-те. Леденостуден душ ще ви облее обаче, когато се сблъскате с

Spider-Man

Миш-маш от супер-герои и супер-злодеи от комиксите на Marvel



ЕМУЛАЦИЯ

■ **Производител:** SEGA
■ **Година:** 1991
■ **Платформа:** Аркаден автомат
■ **Тествана с емулатор:** Modeler 0.9.2
■ **Статус:** почти перфектна емулация





След появата на родоначалника на beat'em'up-жанра Final Fight на Capcom в началото на '90-те, всички останали фирми започнаха интензивно да копират интересната концепция, в резултат на което се появиха множество отвратителни клонинги, както и някои нелоши попадения. Sega също не пропуснаха да се възползват от beat'em'up-манията и пуснаха аркадния автомат Spider-Man, който освен всичко друго разчиташе изключително на широката популярност на комикса по онова време. Spider-Man е изключително странна игра, която в много отношения е в разрез с комикса. Това си проличава още с предоставените за избор супер-герои – сред тях освен Spider-Man и Black Cat, мистериозно фигурират Namor (Sub-Mariner) и Hawkeye, който е член на Отмъстителите (Avengers). Ако имате някаква представа от рисуваните истории на Marvel, още по-странно ще ви се стори, че освен познатите врагове на Паяка като Scorpion, Venom и Green Goblin, в играта мистериозно се подвизава (при това като върховна гад) и маститият мафиотски бос Kingpin. Щеше да е много по-логично срещу Kingpin да се изправят Daredevil или Punisher (който впрочем го прави в едноименната игра на Capcom).

В по-голямата си част Spider-Man представлява стандартен и не особено вълнуващ Final Fight-клонинг. Героите ви разполагат с доста ограничен набор от стандартни атаки и по една специална атака, която се изпълнява с натискането на двата бутона едновременно и отнема част от кръвта ви. Противниците на Спайди и компания са трагикомична гледка – едва ли има игра с толкова жалки и гротескни противници –

пищящи мимове, каратисти и дебелаци

Единствено босовете (познати злодеи от комиксите) изглеждат добре и донякъде притъпяват ефекта от грозната гледка между нивата.

Въпреки някои недостатъци beat-'em'up-частта на Spiderman не е хич лоша и ако Sega се бе ограничала само с това, всичко щеше да е наред. За съжаление обаче, от време на време играта ви прехвърля в едни изключително лошо реализирани jump'n'run екшън пасажи, които са меко казано досадни.

Ако искате по-ефектна среща с любими супер-герои на Marvel, бих ви препоръчал Punisher или пък Captain America & The Avengers.

Model 1 Arcade

факта, че Model 1-игрите в действителност не са функционални, което на прост език означава, че ще трябва да се лишите от страхотни заглавия като Star Wars Arcade, Virtua Fighter и Virtua Racing. Проблемът е, че изброените игри са триизмерни, а авторите на емулатора все още не са намерили начин да възпроизведат 3D-графики по начина, по който например емулаторът Impact използваше ускорителя на PC-то, за да възпроизведе аркадните системи на Taito FX-1 и Capcom ZN-1.

За разлика от Model 1, повечето от игрите за системата System 32 като например

Golden Axe 2 и Spiderman работят чиtаво

и донякъде измиват срама. В списъка фигурира и странен прототипен вариант на Sonic Arcade, в който символът на Sega – синьото таралежче Соник - тича в триизмерна среда, което, откровено казано, не е дори наполовина толкова готино, колкото добрата стара 2D-версия, която всички познават и обичат.

За съжаление в сегашното си състояние емулаторът Modeler не остави у мен особено добро впечатление, не само поради факта, че не можете да пускате Model 1-игри, но и заради множеството други неработещи заглавия от списъка, липсата на достатъчно опции в самата програма и многобройните бъгове. Авторите планират след известно време да вържат Modeler към M.A.M.E., когато емулацията поне на System 32 е достатъчно добра. Дано да успеят, защото в момента тяхното отроче има изключително незавършен и непривлекателен вид.

Golden Axe:
The Revenge of Death Adder

Една от най-добрите игри на Sega за всички времена





ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** SEGA
- **Година:** 1992
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** Modeler 0.9.2
- **Статус:** перфектна емулация



Ако има поне една сериозна причина въобще да си играете да теглите Modeler, тя несъмнено е Golden Axe: The Revenge of Death Adder(GA: TRODA), която не само превъзхожда многократно легендарния си оригинал, но безспорно е една от най-добрите аркадни игри на Sega. За съжаление се броят на пръсти хората, които са имали възможността да видят "на живо" автомата Golden Axe: TRODA, така че сега всички имат уникалната възможност да поправят този огромен пропуск в геймърската си култура. Прастарият Golden Axe беше култова игра – излязла за почти всички видове платформи (едва ли има някой, който да не притежава поне PC-версията), превъзходната фентъзи касапница дори днес не е загубила и капчица от очарованието си.

Във втората част на този екшън (The Revenge of Death Adder), концепцията отново остава същата – трябва да кълцате изедници, да освобождавате селца и паланки, при големи мелета да използвате унищожителни магии и да яздите странни създания. Death Adder отново е в основата на всичко и нашите герои за пореден път трябва да стигнат до замъка му и да го "отстранят" поне до следващото продължение. Този път имате на разположение четирима герои, с които можете да се изправите срещу легионите на "Усойницата": Гилиус, любимото джудже с брадвата от първа част се завръща, яздейки на гърба на огромния гигант Гоа (малко като C3PO на гърба на Чубака в "Империята отвръща на удара"). Към тях се присъединяват Дора – женски кентавър тип "American Gladiators", Стърнблейд (който е пълно копие на мускулестия варварин от първа част) и Little Trix, зловещо хлапе с вила.

Една от промените в геймплея е, че силата на магиите вече на зависи от количеството събрани магически колбички, а сега всеки герой има свой лимит и едва когато го достигне, може да направи заклинание.

www.GameBabes.de

Геймърите знаят защо!

Какво е общото между Tomb Raider, No One Lives Forever, Heavy Metal: FAKK2, Resident Evil и Dino Crisis? За тези, които не се досещат (едва ли има такива:), ще кажа, че като пуснете коя да е от горе споменатите игри, ви очаква приятна среща с пищна виртуална хубавица.

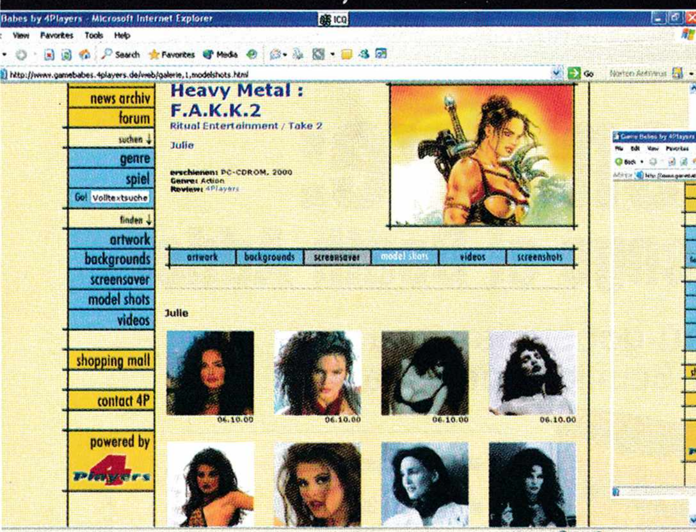
Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

На www.gamebabes.de пък ви очакват 5 особено интересни раздела, посветени именно на женската част в света на игрите. Първият от разделите носи името Artwork и в него ще откриете артове на героини от популярни и не чак толкова популярни компютърни и конзолни игри. Някои от артовете, меко казано, не струват, но има и доста "a must see". Другият раздел, който буди голям интерес, е Model Shots. В него са събрани снимки на моделите, послужили за създаването на гейм-героините. Засега този раздел е значително по-беден от Artwork, но се надявам, че скоро това ще се промени. За хората, които обичат да красят windows-а си, са предвидени разделите Backgrounds и Screensaver. Едва ли те имат нужда от пояснение, но все пак кажа, че wallpaper-ите, които аз си свалих, определено си заслужават. За Screensaver не мога да кажа много добри думи, тъй като е най-бедният раздел, но мисля, че останалите компенсират този недостатък. Накрая ще завърша с раздела Videos, който не е по-малко интересен от останалите. В него за едни игри има рекламни филмчета, за други – интервю с модела на героинята, за трети – in-game филмче и т.н.

Разнообразието е голямо, така че моя съвет е да посетите сайта веднага.



Без Лара Крофт накъде?



Model Shots е любимият ми раздел:)

VoodooExtreme.com

Сайтът, който никога не спи

Къде в Интернет можем да намерим актуална информация за игри и хардуер? Най-популярните отговори са известните Gamespot.com, Avault.com и IGN.com. Истината обаче е, че има един сайт, който редовно успява да пусне по-актуална и по-надеждна информация от утвърдените "стари пушки".

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

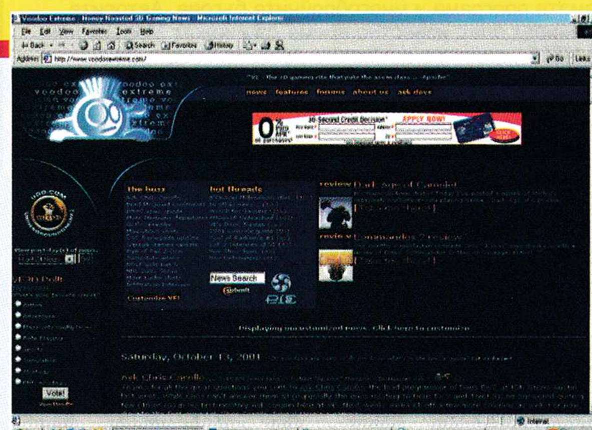
Името Voodooextreme логично навява мисли за несъществуващата вече фирма 3Dfx и нейните прочути ускорители от серията Voodoo. Ако погледнем назад във времето, Voodooextreme действително започва своето съществуване като фенски сайт, който отразява найвече хардуера на 3Dfx и игрите за него. Постепенно обаче собствениците на сайта се усещат, че обвързаността с една фирма твърде много ги ограничава и постепенно разширяват тематиката, като превръщат страницата в един от най-добрите геймърски сайтове. Въпреки тази трансформация името остава същото, защото дори в ранните си години Voodooextreme е запазена марка за горещи геймърски новини.

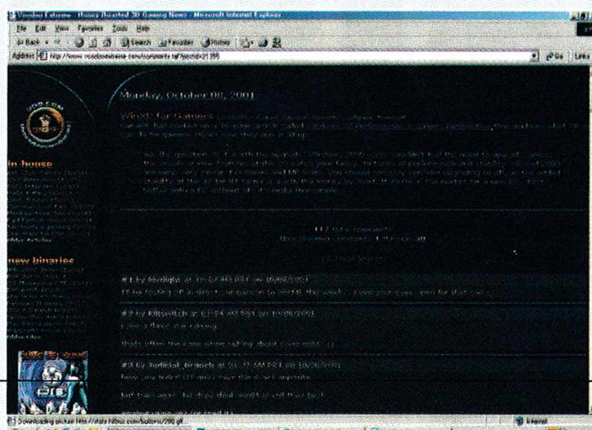
В момента сайтът се радва на невиждана популярност и е на почит не само сред геймърите, но и сред геймърските компании. Освен актуалните новини, които се обновяват буквално през 10-15 минути, Voodooextreme предлага и изключително интересни форуми, в които често кипят скандални дискусии. Нагледно доказателство за високия престиж на форумите беше решението на 3D Realms

да премести официалния форум на Max Payne именно на Voodooextreme.com,

след като се оказа, че собственият сървър на компанията не може да се справи с огромния наплив от посетители след излизането на играта през юли.

Ако искате винаги да сте в час за най-горещите геймърски събития и освен това да участвате в изключително оживени и интересни геймърски дискусии, задължително трябва да видите този сайт. Както обещават собствениците, там ви очакват "добре препечени геймърски новини".





dvd.box.sk

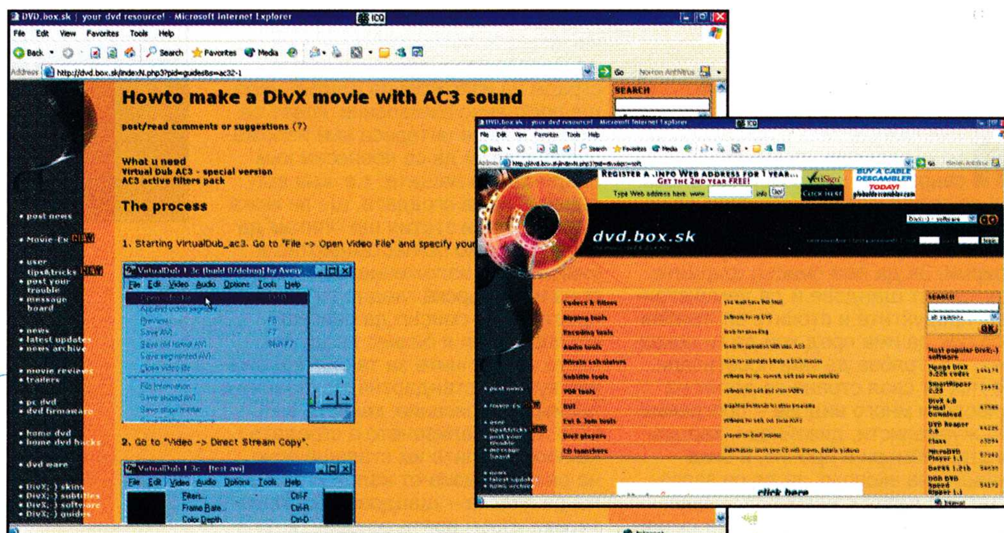
Сайт за новаци и професионалисти

Технологията за висококачествена видеокомпресия, наречена DivX, стана доста популярна напоследък. Чрез нея спокойно можете да съберете цял филм на 1 CD като видеокачеството остава на много високо ниво. Сайтовете на DivX тематика не са малко, но има един, който изпъква пред всички останали.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

На dvd.box.sk ще намерите богата колекция от codecs (идва от COmpression-DECompression), филтри и програми за създаване на DivX филми, както и най-различни плеъри за тяхното гледане. Понякога се случва даден филм да се повреди на някое място и затова са ви необходими различни програми за рязане на кадри, обединяване на два видеофайла, синхронизиране на звука и т.н., които също ще намерите на този сайт. Ако сте новак в областта на DivX видеокомпресията, прегледайте раздела DivX Guides. Там ще откриете доста полезна помощна информация, подкрепена с screenshots на програмите, които са ви необходими. Ако имате проблеми, на разположение са разделите User tips&tricks, Dr DivX и Message board. На сайта се предлагат и субтитри за огромно количество филми на различни езици. В момента на писането на тази статия броят на субтитрите е 10709, от които 806 са на българки език. Ако пък субтитри за даден филм ги няма на сайта, то можете да използвате някоя от предложените там програми за създаване на ваши собствени субтитри, след което да ги споделите с останалите посетители на dvd.box.sk.

Всъщност сайтът предлага много повече от това, което описах дотук. Бих могъл да продължа описанието му, но смятам, че ще е много по-добре сами да го видите и оцените.



GSMArena.com

Полезен сайт за мобилни телефони

Невероятното разнообразие от различни модели мобилни телефони поставя потребителя пред нелеката задача да избере най-подходящия за неговите нужди. Въпреки наличието на достатъчно специализирани издания и независимо от усилията на GSM операторите и производителите в тази насока, Интернет остава мястото, където най-бързо се появяват новостите в тази област.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

GSMArena.com е типичен пример за информационен сайт в областта на мобилните комуникации. Тук няма да се сблъскате с трудно разбираеми технически подробности, тъй като това място в Мрежата е насочено към масовия потребител. Сайтът предлага обилна информация и внушително количество снимки както за най-новите GSM апарати, така и за някои по-стари, "класически" модели. Ако се колебаете между два телефона със сходни параметри, лесно можете да направите сравнение между техническите им характеристики или да прочетете подробно ревю за тях. Ако това не ви е достатъчно, можете да използвате като по-надежден ориентир и мнението на потребителите. В тази връзка GSMArena.com предлага няколко класации според интереса и оценките на посетителите. Те са насочени както към конкретни модели, така и към осемнадесетте от най-популярните производители, попаднали в полезрението на авторите на сайта. От този сайт е възможно да свалите различни мелодии и картинки, с които можете да подмените логото на вашия апарат. GSMArena.com разполага и с форум, а в раздела с връзките ще намерите линкове към други подобни сайтове.

Сайтът предлага обилна информация както за нови, така и за по-стари модели телефони.

Сравнение между два апарата? Няма нищо по-лесно!

BAIT Expo

За да бъде интересно и за да премине успешно, едно компютърно изложение трябва да предлага по нещо на всеки човек, прекрачил прага на изложбената зала, за да участва в експото като изложител или просто, за да разглежда.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

На изложителите и на работещите във фирми, чиято дейност е свързана с компютрите, трябва да се предлагат възможности за излагането на стоки и осъществяване на нови бизнес-контакти с други фирми. За да има смисъл фирмите да наемат щандове и да демонстрират продуктите и стоките си, трябва все пак да има пред кой да ги показват, т.е. трябва да има посетители. Те пък от своя страна се делят на дяволски много видове – програмисти, журналисти, дизайнери, хардуеристи, геймъри и прочие, и биха отишли на експото, за да се запознаят "на живо" с новостите в съответната област и да преценят ситуацията на пазара. Но за целта трябва да има максимално разнообразие по щандовете на изложението. А това ни връща на темата с изложителите и можем да си направим извода, че за да се окачестви едно изложение като интересно, трябва да има перфектен баланс между потребностите на изложители и посетители, които зависят от много други неща като например финансова ситуация в страната и основни насоки на IT пазара в същата дадена страна, като за гладкото протичане на мероприятието

основна роля играят организаторите и собствениците на изложбената площ

Е, на това издание на нашенското БАИТ Експо и посетители, и изложители трябваше да свикнат с мисълта за новото разположение на изложението. Вместо в досега използваните НДК и зала Фестивална, експото се състоя в новопостроения Международен Изложбен Център (МИЦ) намиращ се на бул. Цариградско шосе. Както и при останалите от досега провелите се в МИЦ изложения, някои бяха доволни от местоположението на изложбения център, а други – не чак толкова. Близостта на центъра до аерогарата и безплатните автобуси, отиващи до Орлов мост и Централна гара, определено създаваха добри условия за пътуващите с обществен транспорт, но решилите да отидат на изложението с личните си автомобили за пореден път останаха разочаровани от липсата на достатъчно места за паркиране – проблем, който се предполагаше, че ще изчезне с преместването на изложението в по-рядко населена и незастроена част на града. На входа на доста голямата сграда на изложбения център цареше постоянно оживление, което само загатваше интереса към изложението. Преди да се пренесем към същината на нещата, т.е. към вътрешността на сградата, ще ви кажа едно – в тази статия ще опитам да събера всичко по-нестандартно и уникално от изложението от хардуерна и геймърска гледна точка, като просто няма смисъл да описвам, корпоративни и бизнес продукти, както и типичните за такива изложения купища стандартна железария в геймърско списание, каквото е PC Club. Още с влизането в сградата на посетителите им ставаше ясно, че разнообразие от изложители няма да липсва – щандовете се простираха извън двете основни зали и заемаха немалка площ и от централния коридор на сградата (където между другото се намираше и скромният щанд на PC Club). Централно място и най-голяма площ в тази част от изложбения център заемаха щандовете на БТК, M-Tel и Орбител, като последните както обикновено

караха хората да висят на "закачалката за откачалки",

за да получат безплатен интернет. Малко по-встрани, близо до входа на втора зала беше и входът към импровизираната (всъщност доста добре направена) гейм-зала на Виртуален Свят, която освен атрактивните пълноразмерни, изцяло триизмерни макети на Horny от Dungeon Keeper и Лара Крофт предлагаше на запалените играчи и около 30-тина мощни компютъра в мрежа. Използването им беше безплатно за тези, които бяха на първо време достатъчно търпеливи, а после и достатъчно ловки, за да се доберат до някой свободен компютър. На две крачки от залата на Виртуален свят беше и входът към Зала 2. И понеже, като гледам, така и така подкарах залите отзад напред, нека започна от един щанд в далечния край на Зала 2. Освен стандартните за всеки щанд на хардуерна фирма чарколяци, Flamingo бяха изложили на витрината си кутия, която поне през стъклото изглеждаше удивително функционална, без да изпада в ексцесии, водещи до прекомерно завишена цена. Въпреки малкия си размер (Middle ATX с два 5.25" слотове + един специфичен за CD) кутията успя да ми привлече вниманието с улесненото отваряне на страничния капак, което се извършваше





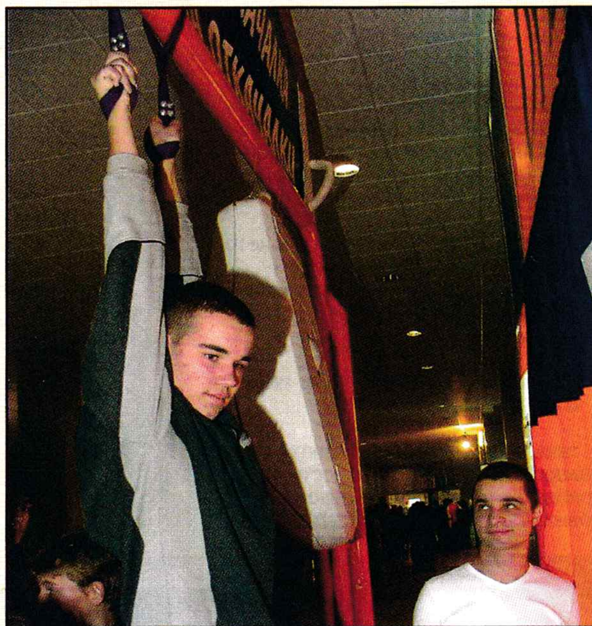
вместо с развиване на винтчета с натискането на няколко бутона на самия капак,

при което "тавата" на дъното изпадаше настрани – наистина адски удобно при ровичкане по дъното и/или PCI/AGP картите. Освен това кутията имаше и вградена в горния капак дръжка за носене – също много удобно.

Следващият по-забележителен щанд бе този на Most Computers, на който посетителите можеха да видят и чуят на живо новата звукова карта Audigy на Creative, повече подробности за която можете да прочетете в материала на Иван Цирков. На техния щанд също така

2001 Report

се раздаваха безплатни брошурки за по-интересните продукти, предлагани от фирмата. Официалните представители на Intel за България – фирма ASBIS също не бяха пропуснали да наемат щанд в изложението и в резултат около витрината с процесорите и P4-ките за новия, нестандартно изглеждащ microPGA 478 стандарт се трупаха тълпи зяпачи. До изхода на залата NeTEL предлагаха интересна (и сравнително евтина) нова услуга за връзка по радиомодем в комбинация с стандартна мрежова карта със скорост от 33.6 и 64 kbps. След евентуалните една-две допълнителни обиколки из залата за разглеждане и на останалите щандове човек спокойно можеше да се изнесе към Зала 1 без да се притеснява, че е пропуснал нещо твърде важно. Точно до входа на Зала 1 се намираше и нашият щанд, на който се предлагаха всички излезли до момента броеве и през голяма част от времето имаше хора от редакцията. Влизайки в Зала 1, човек се натъкваше на щанда на Express Consult, които по едно време бяха докарали няколко жени да се преструват, че свирят класическа музика в модерен вариант (не, за съжаление не в стил Apocalyptica, по-скоро в стил Bond). Вляво от тях бяха щандовете на SofiStar и най-интересният за мен щанд на това изложение – станалият вече традиционен



"каубойски" щанд на фирма Persy

Този път те се бяха представили още по-добре и от преди. Човек можеше да изплакне очи със системи, базирани на P4 2GHz, Athlon XP 1800+, PIII Tualatin, както и новия Celeron Tualatin, които освен че бяха бързи, бяха и адски красиви – освен "дървените" кутия, монитор, клавиатура и мишка на едната система, алуминиевите кутии на CoolerMaster и плоските LCD екрани помагаха за това. Celeron Tualatin-ът пък "зъзнеше" в, мисля, единствената в България система с Asetek Vapochill фреоново охлаждане, овърклокнат от 1.2 на 1.74 GHz. Кутията, внесена като единична бройка, струва главозамайващите $500 и на практика представлява миниатюрен хладилник, охлаждащ процесора до температури от порядъка на -12 градуса. За по-пестеливите до хардуерния скрийнсейвър (монитор превърнат в аквариум с плуващи няколко златни рибки, харддиск и няколко процесора :)) имаше и друг вариант, дело на нашите приятели от HardwareBG.com Григор и Моллов. Момчетата бяха спретнали компютър с доста професионално изглеждащо водно охлаждане, което смятат след време да пуснат за продажба срещу сравнително скромната сума от 170 лева (по първоначални плановe). Аз лично имах някои забележки по конструкцията на охлаждането, но Григор ме успокои, че системата била в процес на разработка и обеща да даде финалната система за тестване веднага, когато стане готова, така че очаквайте в най-скоро време подробно представяне на охлаждането. Отсреща се виждаха опитите на клуб Inferno да конкурират Виртуален свят в привличането на вниманието на геймърите, но едва ли можеха да успеят с не особено големия си щанд, на който имаше едва три компютъра. При по-нататъшната обиколка на залата по посока на часовниковата стрелка, посетителите имаха възможността да разгледат добре изпипания щанд на фирма Premier Group, официален представител на Hercules/Guillemot за България, който освен богат набор от видеокарти предлагаше и един куп волани, джойстици и геймпадове на TrustMaster. По-нататък беше щандът на Reset, които бяха изложили на централната витрина двупроцесорните дъна за AMD процесори на Tyan. Накрая на обиколката на залата, отново при входа ѝ може би си струваше да се хвърли един поглед на щанда на RISK Computers, представящи разнообразни продукти на Asus. Вниманието привличаше и щандът на Darik Radio до входа на залата, оригинално



оформен като стар модел радиоприемник

Хората излизаха от МИЦ кой повече, кой по-малко задоволени от видяното, но оживлението и всеобщата възбуда продължаваха дори в автобусите, пътуващи към центъра на София. Тенденцията е ясна – все по-голямо разнообразие и по-интересни щандове с всяка изминала година, все по-голямо внимание към крайния купувач и все по-малко кръвнишки погледи на представителите на фирми в стил "не пипай компютъра, че ще ти скоча". В репортажа от миналото изложение споменах, че БАИТ Експо няма шанс да достигне нивото на големите изложения от рода на CeBIT поради финансовите условия в България и съответното (разбираемо) нежелание на големите фирми да участват на нашите изложения, от което пък следва, че нашите изложения нямат шанс да станат домакини на някоя световна премиера на заслужаващ вниманието продукт. Тази година обаче поне можахме за момент да забравим кебапчетата и скарите пред входа на "Фестивална" и да престанем да се чувстваме като посетители на битака. Пък и нашенски инициативи от типа на водното охлаждане на HardwareBG.com донасят свеж полъх надежда, че все пак може и тук да се зароди нещо интересно. Макар и все още голяма част от изложението за много от нас да е просто безинтересна плънка, има светлина в края на тунела. От нас самите зависи дали ще успеем да загърбим този прословут балкански манталитет и да излезем на светло.

iPOD

Apple създадоха MP3 плейър с 5GB твърд диск



За съжаление страхотният iPOD е несъвместим с PC

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Само допреди няколко години идеята за хардуерен MP3 плейър звучеше странно, дори абсурдно. След появата през 1998 на първия представител на устройствата от този тип (разработка на Diamond) за кратко време пазарът се наводни с най-разнообразни като технически възможности и цени продукти. В интерес на истината на този фронт има и българско участие, изразяващо се в съвсем приличния като показатели MP3 плейър DIVA. За съжаление повечето от тях имаха сравнително ограничен капацитет, тъй като използваха все още сравнително скъпоструващите флаш-памети. Верни на новаторския си дух, Apple предложиха на потребителите продукт, който наистина си заслужава. Техният MP3 плейър разполага с вграден 5 GB-ов твърд диск, а това означава, че при стандартната компресия от 128 Kbps в него може да бъде събрана над 80 часа музика. Литиево-полимерната батерия осигурява до 10 часа непрекъсната работа, а пълното ѝ зареждане отнема не повече от три часа. iPOD е с малки размери, изключително лек и издръжлив е на сътресения при работа. Поддържаните файлови аудио формати са MP3 с променлив битрейт (от 32 до 320 Kbps), WAV и AIFF, като е предвидено добавянето и на други, но това ще бъде възможно след съответния ъпгрейд на firmware-а с по нови-версия. За съжаление

iPOD е абсолютно несъвместим с PC

така че за да се възползвате от невероятните му възможности, ще трябва да притежавате някой от по-новите модели на Macintosh. Софтуерът, който осигурява прехвърлянето на аудиофайловете от компютъра към iPOD, се нарича iTunes 2, а връзката с компютър се осъществява през FireWire, като едновременно с това се зарежда и батерията. Според производителите трансферът на 5 GB музика от Mac-а не отнема повече от 10 минути, което е доста по-бързо в сравнение с използващите USB-връзка MP3 плейъри. iPOD може да се използва също за пренасяне и прехвърляне на файлове и приложения от всякакъв вид. Цената от около 400 USD на новото устройство е сравнително висока, но в крайна сметка това едва ли е особена изненада. Все пак Apple в никакъв случай не могат да бъдат причислени към фирмите, които продават евтино.

НОВИТЕ интерфейсни стандарти

Иван Цирков
blader@mail.bg

Напоследък все повече от вече остарелите стандарти биват "ъпдейтвани", понякога и на пръв поглед безпричинно. С особена сила това се отнася за интерфейсите – т.е. "пътищата" вътре в системата и извън нея. Ще се опитам с няколко думи да обясня особеностите на новите версии на два от тях – съответно за външни и вътрешни периферни устройства.

USB 2.0

"Старият" USB стандарт беше първо 1.0, после 1.1. Той получи много голямо разпространение поради повишеното удобство при работа и сравнителното високата скорост. Принтери, модеми, мишки, клавиатури – всичко това го има и в USB вариант. В момента се приема версия 2.0, която обаче няма да навлезе скоро в масова употреба. Основната разлика при нея е страхотно повишената пропускателна способност – от 12 Mbps (мегабита в секунда) до невероятните 480 Mbps, т.е. имаме увеличение от 40 пъти. Това ще е от особено значение при по-сериозната периферия, като скенери, цифрови камери, външни харддискове и CD-ROM, и всякакви други устройства, които изискват висока скорост на трансфер. Или пък евентуално за локална мрежа, изградена на базата на USB, макар все още има спорове дали това е теоретично възможно или не.

Има пълна обратна съвместимост (т.е. старите устройства ще работят безпроблемно на USB 2.0), стига кабелът да е сертифициран за работа с USB 1.1, но както се разбира, не всички кабели са такива. И освен това с устройства, предназначени за USB 1.0/1.1, интерфейсът ще работи със скорост от 12 Mbps (или 1.5 Mbps за нискоскоростни устройства, също като USB 1.0/1.1). Проблемът обаче е, че скоростта е една за всички устройства, т.е. щом се свърже дори едно нискоскоростно устройство, всички останали също ще работят с тази скорост.

AGP 8x

Влиза в спецификацията на AGP 3.0. Нищо радикално ново, просто старият стандарт AGP, но вече с 8 пъти по-висока ефективна тактова честота, т.е. 533 Mhz, при 32-битова ширина на шината. Казвам ефективна, защото всъщност самият интерфейс пак си е на 66 Mhz, но 12 пъти ускорени – нещо като системната шина на AMD Athlon, или Intel Pentium 4.

Обратната съвместимост няма да е на добро ниво, тъй като в такъв AGP слот няма да могат да се използват AGP 1x и AGP 2x видеокарти – само 4x и 8x. Работното напрежение остава 1.5V, както при AGP 4x (AGP 1x и 2x работят на 3.3V). Ще се поддържа и функцията Fast Writes.

Реалната полза от AGP 8x не е много ясна – според повечето хора почти няма прираст в скоростта при преход от AGP 2x към 4x, но все пак и разработчиците трябва да си изкарват хляба някак.

Creative Labs Sound Blaster Audigy

Иван Цирков
blader@mail.bg

Creative Labs винаги е била една от водещите фирми в областта на звуковите карти за PC. Първата й творба, наречена Sound Blaster, стана нарицателно име за всички карти от този тип. Последваха SB 2.0, SB16, SB AWE32, SB AWE64 и други по-малко известни, докато се стигна до SB Live!, която си беше чиста революция – много възможности, процесор за специални ефекти, високо качество на звука, и т.н. Сега фирмата предлага следващото поколение карта, наричана от много хора SB Live! 2 – Audigy. На пръв поглед "чудото"

няма особени разлики спрямо предшественика си -

използва сходен дизайн на платката и почти аналогични конектори на скобата. Казвам почти, защото има няколко интересни новости – завръщане към "златните" конектори (противно на Live!, където бяха в различен цвят в съответствие с PC99 стандарта) и нов фирмен порт, наречен SB1394. Някои от "по-знаещите" сред вас могат да се запитат: "Абе, тия цифрички нещо познато ми изглеждат, нямаше ли нещо подобно вече правено?", и ще са напълно прави – това е просто IEEE1394, познат още като FireWire. За него се говореше (и пишеше) много, още преди около 4-5 години, но досега не съм видял негова реализация в персонална система. Основното му предназначение ще бъде например свързване на до 63 машини в локална мрежа и постигане на много висока скорост – 400Mbps. Софтуерът за тази цел се предлага заедно с картата и, както може би предполагате, отсрещната страна също трябва да е екипирана с Audigy, иначе просто няма начин. Обаче този порт няма да може да се използва за звуков изход, но пък, от друга страна, какво ли би го използвало? Мен ако питате, предпочитам локална мрежа, построена през LAN карта, може и да е по-бавно и поскъпо, но е по-разпространено.

За сметка на това на скобата

няма да намерите gameport

– той се извежда на отделна такава и се включва към картата с лентов кабел. Малко е неудобно, все пак предполагам, че доста повече хора ще използват джойстик, вместо да се юрнат да връзват локална мрежа през SB1394, т.е. май трябваше SB1394 да е на отделната скоба. Но както и да е – така решили хората – така го направили.

Новост представлява различното семплиране на звука – досега максимумът на семплиране беше 48Khz/16bit, а стандартът беше 44.1Khz/16bit. Сега Creative отново вдига летвата, като предлага 96Khz (но само от цифровия изход) при 24bit. Това теоретично би трябвало да повиши качеството на звука, но единствено ако е записан първоначално в такъв формат, т.е. не се надявайте да си конвертирате някой WAV и качеството му да се повиши.

Твърди се, че новата карта предлага повишено качество на звука, което си е чисто субективно – някои хора могат да го усетят, други – не. Голямото подобрение обаче идва при 3D-звука. Отново се поддържат до 32 3D-канала (което е напълно достатъчно, между другото, нищо, че nVidia обещават до 64 канала в звуковия процесор на чипсета nForce), и стандартите EAX 1.0/2.0, A3D 1.0/2.0/3.0, но е подобрено самото позициониране и наслагване на ефектите, като същевременно е свалено натоварването върху централния процесор. Постигната е

отлична съвместимост

с всякакви приложения и операционни системи. Проблеми могат да възникнат единствено под Win2000 (предполагам и под Windows XP) с WDM драйверите (които се използват единствено при тези OS) – там "куцат" 3D-ефектите и позиционирането. Надявам се, че тези проблеми ще бъдат решени с нови версии на драйверите.

Към платката отново вървят купища софтуер – SoundFont 2.1, Playcenter 3.0, Mixer-и, панели за ефектите и какво ли още не. За професионалните и полу-професионални музиканти това си е жива далавера.

Платката, AudigyDrive и дъщерната карта към нея...

Друг интересен момент е наличието (в пакетите Audigy Platinum и Audigy Platinum EX) на новия Audigy Drive (почти аналогичен на стария Live!Drive) – т.е. устройство, което се поставя в свободно 5.25" гнездо на кутията, има IR порт за дистанционно и практически всички конектори и контроли, които могат да ви бъдат необходими, включително оптични вход и изход, които липсват на самата платка.

Много притежатели на дъна с южен мост на VIA 686B биха се запитали: "А съществува ли тук прочутият бъг, който ни тровеше живота при SB Live?" Отговорът засега е "Не, не съществува", което обаче не е 100% сигурно, все пак при творенията на VIA човек никога не може да е сигурен в нищо.

Картата в базовата си окомплектовка (Audigy Player) включва допълнителната скоба за Gameport + плюс лентов кабел за свързване, кабелче към CD-ROM и мноооого, ама много софтуер, повечето от който никога няма да погледнете. И – може би нещо интересно – играта Giants: Citizen Kabuto, която стана хит преди около половин година. В този си вид картата струва около $100, като най-скъпият й пакет е около $250 – Audigy Platinum.

Дали има смисъл да си купувате такава карта е малко сложен въпрос. На практика, ако искате много добър звук, а нямате, да речем, SB Live – да, има смисъл. Но например аз като горд (вече не чак толкова горд, всъщност) притежател на SB Live! не виждам абсолютно никакъв смисъл да го сменям в близките 1-2 години. Но ако бях професионален музикант, определено бих се замислил, защото явно си струва.

Hardware news

Две нови версии на Radeon 8500

Канадската компания обяви намеренията си да прави две нови разновидности на Radeon 8500. Първата, наречена Radeon 8500LE, вече е почти факт, след като внушително количество тайвански фирми обявиха, че картите им всеки момент ще започнат да се продават. Сред списъка, съставен предимно от малки "жълти" компании привличат внимание единствено имената на Gigabyte и DFI. Новата карта ще се отличава от нормалния Radeon 8500 по намалената тактова честота на ядрото и паметта – 250 срещу 275 MHz. Втората версия на новия Radeon се очаква да бъде обявена на предстоящото изложение COMDEX по-късно тази година, и ще е част от вече станалата традиционна за ATI серия продукти All-In-Wonder, комбиниращи видеокарта с TV-Out и TV тунер и в случая добавящи поддръжка на IEEE-1394 (Firewire). Честотите, на които ще работи картата, също ще бъдат леко занижени и ще се установят някъде в промеждутъка между 250-те мегахерца на 8500LE и 275-те на нормалния 8500.

Intel обещават 0.09 микрона

Изпреварвайки собствените си планове, Intel наскоро заявиха, че ще могат да поставят началото на използването на 0.09-микронен производствен процес, използващ медни връзки, още в началото на 2003 г., което е половин година по-рано от досега предвижданото. Въпреки че половин година не е чак толкова много време, нека не забравяме темповете, с които се развива IT индустрията. Освен това новата технология ще позволява използването на два размера силиконови "вафли" – 8-инчови, и 300-милиметрови (почти 12 инча), като двете производствени технологии ще носят съответно обозначенията P862 и P1262. Плановете за далечното бъдеще предвиждат достигане на 0.032 микрона през 2009 г.

nForce пристига



След дългите забавяния, породени от желанието на NVIDIA да изчисти бъговете от отрочето си, най-после явно ще станем свидетели на "раждането" му. От компанията съобщиха за пазените до момента в тайна доставки на чипсетите към производителите на дънни платки, които се оказа, че продължават вече повече от месец, напълно достатъчно време, за да се произведат прилично количество платки, които трябва да очакваме да се появят всеки момент. Ще видим nForce дъна от ABIT, ASUS, MSI, GigaByte и Mitac, като единственото все още неясно нещо са точните цени на платките, които според доста мъгливите слухове ще варират от 100 до $200 според производителя, допълнителните екстри, и версията на чипсета. Както знаем, възможните варианти на nForce са четири – с 64– или 128-битова шина на паметта и с или без вградена Dolby Digital звукова карта.

Изненада от Maxtor

Maxtor®
storage solutions for the world

В желанието си да дадат летящ старт на масовата употреба на новия ATA133 стандарт, Maxtor предлагат на купувачите следната интересна оферта. Те ще продават някои от ATA133 дисковете си в комплект с ATA133 контролер от все още неизвестен производител, като твърдят, че в цената на комплекта няма да влиза тази на контролера, който между другото струва някъде от порядъка на $80. Винаги съм подхождал с голяма доза съмнение към подобни оферти, напомнят ми малко на WS Teleshop и другите подобни ТВ-пазари. Тази своеобразна промоция ще трае до края на тази година и ще важи за следните три харддиска – DiamondMax D540X-4G (5400rpm, 40GB на плоча), който се предлага с капацитет 120 GB или 160 GB и DiamondMax Plus D740X (7200rpm, 40 GB на плоча) който има капацитет 80 GB. Съответно "препоръчваните" цени на комплектите диск плюс контролер ще бъдат следните – $229.95, $279.95 и $329.95. Интересно ми е дали българинът ще види някакъв кяр от цялата тая работа, доколкото познавам повечето нашенски фирми те ще продават контролера и диска отделно. Дано да не съм прав и такива фирми да няма, но дълбоко се съмнявам в това...

Matrox продават чипове на други фирми?

В Япония са били забелязани платки от слабо известния производител InfoMagic, базирани на G450 чипа на Matrox. Картите, носещи името Millenium G450/EX, имат втори D-Sub конектор, позволяващ използването на DualHead технологията, поддържана от вече леко застаряващия чип на Matrox и се продава за около $80, което е с около $15 по-евтино от

оригиналните Matrox карти, продавани в същите тези японски магазини. Интересна тема за размисъл (или за пиянски спор, ако предпочитате) е причината за появяване на тези карти. Напоследък се наложи тенденцията компании, които преди са си правили сами картите, да се възползват от възможностите на други фирми и произтичащите от това облаги, а именно конкуренция между въпросните фирми, крайни цени още по-близо до производствените и съответно повече клиенти. Другият вариант е ATI просто да искат да се отърват възможно най-бързо от залежалите G450 чипове. Този въпрос засега остава висящ.

Athlon XP 1900+

AMD пуснаха последната и засега най-бърза версия на Athlon XP, работеща на 1.6GHz и обозначена като 1900+, с което продължиха смущаващата за мен практика да именуват процесорите си по някакъв измислен рейтинг, изчислен спрямо по-старите Athlon-и. Вярно, че има много невежи хора, които съдят процесорите по мегахерците, от което AMD биха загубили битката срещу Pentium 4 на Intel, но от друга страна, е адски нелепо да сравняваш последните си процесори с по-старите такива с едничката цел на процесора да се мъдри някаква цифра, съпоставима с честотите на процесорите на Intel. Не мога да направя нищо по въпроса, затова просто ще ви кажа официално обявената цена на новия процесор – $269, като най-вероятно реалната пазарна цена ще е по-ниска. Също така е напълно реална възможността да видим Athlon XP 2000+, с реална честота 1.67 GHz преди края на годината.

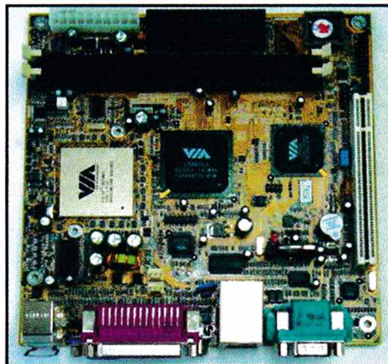
За съвместимостта на Athlon XP с VIA чипсетите

В главите на някои хора се появиха питания относно съвместимостта на новите процесори на AMD с по-старите чипсети на VIA. За да отговоря на тези въпроси, ето извадка от официалния press-release на VIA по повод Athlon XP 1900+ със списъка на съвместимите с него чипсети: KT266A, KT266, KT133A, KT133, KLE133, KM133 и KN133, т.е. комай-комай всички чипсети на VIA за SocketA. Това означава, че евентуалните несъвместимости и проблеми в работата на компютър с някоя по-стара SocketA платка и Athlon XP биха се дължали единствено на някое недоглеждане от страна на производителя на дъното.

VIA P4X266A

Теорията ми за "A" чипсетите на VIA, за която ви споменах в представянето на KT266A в миналия брой, получи почти сигурно потвърждение с изтичането на слухове за предстояща поява на нова версия на фамозния "незаконен" чипсет на VIA за Pentium 4. Твърди се, че единствената разлика между двете версии на чипсета ще се изразява в 10-15-процентно увеличение на производителността, както и неизменното отстраняване на наличните в първата версия проблеми. Макар че тези слухове са доста несигурни, аз лично започвам да се питам – ако се търси максимална производителност, струва ли си да се купува дъно с чипсет на VIA, ако той не носи обозначението "A", при положение, че няколко месеца по-късно ще се появи "същинският" чипсет, работещ на 100% от възможностите си и чист от бъгове?

Нов форм-фактор от VIA



След като обявеният в края на март iTX форм-фактор не успя да впечатли никого и беше забутан нейде из архивите на компютърната история като едно от най-хладно приетите нововъведения, VIA са решили да се пробват отново с нова негова версия, наречена Micro iTX. Платката-образец на VIA наистина може да се определи като миниатюрна – размерите ѝ са само 17 на 17 сантиметра. На тази площ инженерите са решили да сложат PLE133 чипсет с вградено Trident Blade 3D видео (има и изведен куплунг за TV-Out, 2 DIMM слота, 1 PCI слот и вградени аудио и мрежови контролери, както и 4 USB порта. Още по-странно е, че за дъното е запоен процесор VIA C3 с 0.13-микронно Ezra ядро. Определено хората, които ще си купят такова дъно, няма да търсят върховна производителност, но все пак не е лошо, ако производителите на дъна решат да пускат такива платки, да не ги правят със запоен за тях процесор. Иначе за ценово ориентирани машини, както и за някои по-нестандартни приложения (като например автомобилен MP3 плейър-самоделка, базиран на PC) подобни платки биха били доста примамлива опция...

Страниците са подготвени от Г. Даскалов

ACD See 4



Новият интерфейс е изцяло в "Windows XP стил".

Пакетът ACDSee от години има славата на най-добрата програма за разглеждане на големи колекции от картинки под Windows. Излязлото наскоро четвърто издание постепенно превръща продукта в универсален пакет за обработка на изображения.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Плюсове:

- Подобрен и изключително приятен интерфейс.
- Поддържа почти всички видове файлове.
- Зарежда картинките още по-бързо от предишните версии.
- Има добавен редактор на картинки.
- Предлага удобен screencapture.

Минуси:

- Повишени системни изисквания.

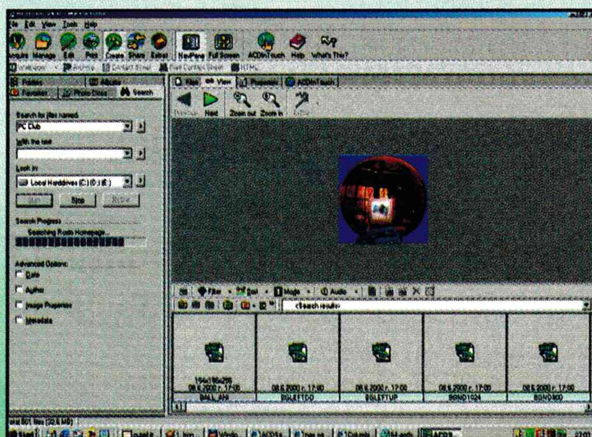
На практика предишните версии на ACDSee предлагаха доста ограничена функционалност и ставаха предимно за бързо и комфортно разглеждане на картинки, конвертиране между различни файлови формати и елементарно сканиране или прехвърляне на изображения от цифрови фотокамери. Пакетът набра популярност най-вече заради своя приятен интерфейс и невероятно високата скорост на отваряне на самите картинки. Още с пускането на ACDSee 3 преди година авторите на програмата от ACDSystems анонсираха, че постепенно смятат да превърнат техния продукт в универсален пакет за обработка на изображения. Тогава се появи и така нареченият PowerPack, който освен стандартната програма за разглеждане на картинки включваше и няколко допълнителни софтуера. Става дума за FotoCanvas, която представлява опростен редактор на изображения, който обаче върши доста добра за непрофесионални цели и за FotoAngelo, програма, която помага за бързото правене на ефектни screensaver-и.

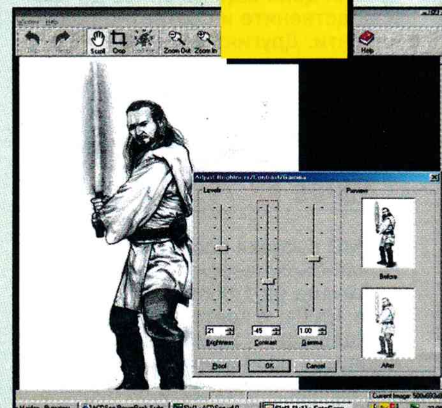
С ACDSee 4 тази концепция е доразвита. Първото, което ще забележите след инсталацията на стандартната версия на ACDSee, е значително промененият интерфейс. В духа на Windows XP и от ACDSystems са се постарали да предложат на потребителите

големи и шарени иконки за всички функции

Така на практика вече въобще няма да ви се налага да ползвате класическите pull-dowsn менюта освен ако не ви е налегнала някаква носталгия по славното минало. По-важните промени обаче са във функциите на самата програма. Първата приятна изненада беше, когато открих, че ACDSee 4 вече предлага и доста добър screencapure, благодарение на който можете безгрижно да сваляте картинки от любимите си игри примерно. Тази функция работи почти безотказно и се справя безпроблемно с правенето дори на голяма поредица от картинки на висока разделителна способност. Така ACDSee 4 става достоен конкурент на досегашните лидери HyperSnap и Paint Shop Pro. Друга отличителна черта на новата версия е пълната интеграция с Интернет. Сканирането и изпращането на снимка чрез e-mail става буквално с два клика.

Много приятна екстра е и приложеният дори към стандартното издание FotoCanvas, който е достъпен или като самостоятелна програма, или като опция вътре в самото ACDSee. Този редактор естествено не може по никакъв начин да се конкурира с PhotoShop, но ако си поиграете малко с него, ще видите, че в действителност върши доста добра работа въпреки сериозните ограничения във функциите си. От една страна, FotoCanvas е изключително бърз. Отварянето дори на гигантски изображения става за отрицателно време, а с обработката на самите изображения ще се справят дори пълни аматьори. От друга страна, програмата на практика предлага всички необходими функции, за да можете бързо и лесно да оправите цветовете на някоя сканирана картинка, да отстраните досадните червени точки от очите на снимките си или да приложите някои от включените ефекти.


С вградената търсачка намирането на произволна картинка става за броени секунди.


Приложеният FotoCanvas е елементарен, но изключително бърз редактор за изображения.

Естествено и ACDSee 4 също се предлага и в PowerPack вариант, който беше включен към диска на брой 14. В него освен описаните две програми (FotoCanvas е в разширен вариант, който предлага доста повече ефекти и възможности за обработка на изображенията) има цял куп бонуси. Първата е разширената версия на FotoAngelo, която включва куп допълнителни възможности, за да можете да си направите почти перфектен screensaver, който освен приятни визуални ефекти, включва и звук. Освен това ще намерите предлаганите досега като отделни продукти FotoVac, ImageFox и PicaView. FotoVac е доста интересна програмка, която сканира newsgroups в Интернет за картинки и сваля всичко, което ви интересува от тях :) ImageFox и PicaView реално дублират функции по-новите версии на Windows и са интересни само за потребители, които все още ползват Windows 95.

За финал искам да спомена и единствената слабост на новото ACDSee. В духа на новото време и гигахерцовите процесори

системните изисквания на целия пакет са се вдигнали радикално

На практика това означава, че собствениците на бързи машини няма да забележат практически никакви забавяния в сравнение със старите версии на пакета, докато потребителите с машини под 400 Mhz по-добре да си останат с някоя по-стара версия, защото ACDSee 4 най-вероятно само ще им изтрови нервите с непрекъснати забавяния.

Advanced Archive Password Recovery

С новите продукти на ElcomSoft паролите вече не са проблем

Случвало ли ви се е да забравите паролата на някой ваш архивиран файл? Доскоро подобен проблем обикновено водеше до тотална загуба на данните и евентуално можеше да бъде решен само с помощта на знаещи какво да направят специалисти. Руската софтуерна компания ElcomSoft предлага евтино и относително ефективно решение, достъпно за всеки.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

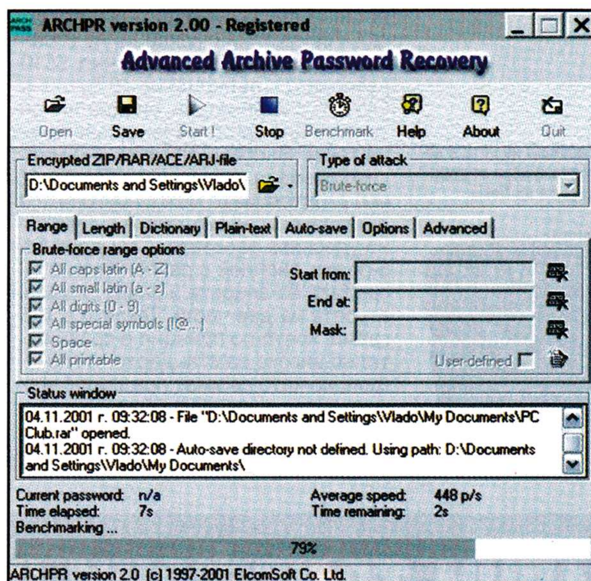
Очевидно проблемите, с чието решение се е заела руската компания, се оказват доста наболели. За това недвусмислено говори фактът, че интересът тези продукти е изключително голям. Разнообразният софтуер, предлаган от ElcomSoft, определено върши работа и на този етап се оказва може би най-смисленият и достъпен за масовия потребител начин за откриване на забравени пароли. Именно това е предназначението на цялата продуктова гама и в този дух са анонсите от страна на производителя. Естествено програмите могат да бъдат използвани и за други, не съвсем добронамерени цели, но в крайна сметка това е въпрос на избор от страна на потребителя.

Advanced Archive Password Recovery е инструмент, насочен към най-популярните видове компресия

Това са zip, rar, ace и arj. Първоначалният замисъл на ElcomSoft беше за всеки един от типовете архиви да бъде предложена отделна програма. Това беше направено, но както показва практиката, потребителите често използват повече от една компресираща програма и най-вероятно по тази причина се наложи създаването на интегриран продукт, който да обхваща посочените по-горе компресионни формати.

Системните изисквания са изключително ниски и практически този полезен софтуер ще тръгне на всяка машина, в която има някакъв Pentium процесор и поне 8 MB RAM. Друг е въпросът, че скоростта на работа е силно зависима от бързината и типа на CPU-то. Затова откриването на парола с по-бавна машина ще отнеме значително повече време. Само като пример мога да посоча, че използваните в тестовете системи показват следните резултати: при Pentium II 366 MHz подаваните пароли бяха по 5 в секунда, а при Pentium III 550 MHz – над 450. Работата с Advanced Archive Password Recovery е повече от лесна. Интерфейсът е интуитивен и опростен максимално. В случай че не сте наясно с различните опции и някои от основните понятия в програмата, можете да хвърлите един поглед върху help-а. Класическият вариант за разкриване на пароли, който със сигурност ще даде резултат, е така наречената "brute-force" атака. Това означава, че е достатъчно да зададете броя на знаците в паролата, да определите какви символи да бъдат използвани (големи, малки букви, цифри, интервали и т.н.) и единственото, което ви остава, е да чакате. А чакането може да бъде доста дълго, тъй като броят на възможните комбинации при по-дълги пароли е огромен и откриването може да трае години. За разберете колко време ще отнеме цялата "операция", програмата предлага като опция да пуснете вградения Benchmark, който ще ви осветли по въпроса. Значително по-ефективен начин е използването на така наречените "речници". Ако имате някаква представа за типа на паролата, можете да съставите в един текстови файл свой собствен списък от вероятни пароли, които програмата последователно ще изпробва и ако се наложи ще видоизмени. Ако имате желание, можете да използвате също готови "речници", каквито в Мрежата има в изобилие. Редно е да се отбележи, че някои от типовете атаки са приложими само към определен вид компресия.

Размерът на инсталационния файл на Advanced Archive Password Recovery е по-малко от 1 MB, така че изтеглянето му не би трябвало да бъде проблем дори за тези, които не разполагат с бърза връзка към Интернет.



Интерфейсът на Advanced Password Recovery е пределно опростен.

Програмата може да бъде "дръпната" от сайта на производителя www.elcomsoft.com.

Advanced Archive Password Recovery се предлага като Trial-версия. Тя работи без ограничения във времето, но има сложен лимит за дължината на паролата до 5 знака. За да промените това, е нужно да регистрирате програмата и да заплатите $60.

ElcomSoft предлагат и други подобни продукти. Някои от тях са насочени към офис-пакетите на Microsoft, Corel, Lotus, а други към популярните e-mail клиенти (Outlook Express, Netscape, Eudora) и Chat-програмите като ICQ, Odigo, Messenger-ите на Yahoo!, AOL и MSN.

ВИЗИТНА КАРТИЧКА

ElcomSoft е основана през 1990 г. в Москва. Компанията е член на RCA (Руското криптологично дружество) и на ASP (Association Of Shareware Professionals). Освен с разработката на собствени продукти, ElcomSoft е известна и като ISV-партньор (Independent Software Vendor) на Microsoft. Серията Advanced Password Recovery е носител на множество награди от TUCOWS, ZDNet, WUGNET, SoftSeek и други.

Benchmark-ът показва колко време ще отнеме откриването на паролата.

Advanced Archive Password Recovery statistics:

Passwords to process	60 510 648 114 434 700 000
Work time	More than one year
Average speed (passwords per second)	433

✓ OK

Nokia 5510



Олекотено издание на Communicator или нова концепция за мобилен телефон

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Сред производителите на мобилни телефони Nokia категорично държи първото място. Освен авангардния дизайн и безкомпромисно високото качество, като основна причина за популярността на финладската фирма трябва да се подчертае новаторският подход при разработката на нови продукти. Поредно доказателство за това е появата на новия модел 5510. Още първият поглед върху този GSM апарат ни убеждава, че дизайнерите на Nokia са проявили много фантазия и са успели да разчупят обичайната представа за устройствата от този тип. За разлика от стандартните телефони, тук производителят предлага на свикналия с какви ли не странности нещо коренно различно. 5510 разполага с пълноценна 48-бутонна QWERTY-клавиатура, специално оптимизирана за облекчено въвеждане на текст. Въпреки относително малките размери на апарата (134x58x28 мм) разстоянието между бутоните е достатъчно голямо, което значително улеснява работата. Стандартният 5-редов дисплей е разположен в средата на апарата и разделя клавиатурата на две части. Теглото е 155 грама, което по принцип е сравнително високо за стандартен телефон, но като се имат предвид богатите възможности на 5510, то е в рамките на приличното. Интерфейсът е обновен и организиран перфектно. Апаратът разполага с MP3-плейър, а капацитет на паметта е 64 MB, което позволява записване на около два часа музика с прилично качество. Като допълнение към мултимедийните възможности е FM радиото. Копирането на MP3 файлове от компютър става с помощта на включения в пакета специален софтуер, наречен Nokia Audio Manager. Иначе музика може да бъде записвана директно от вграденото радио, от външен източник или от просто да се прехвърли от друг подобен апарат с помощта на кабел. Сред функциите на 5510 могат да се спомenат календарът, WAP-браузерът, разширените Chat и Messaging-възможности. В Nokia 5510 има и пет игри. Това са Snake II, Pairs II, Space Impact, Bantumi и Bumper. Допълнителни нива за тях могат да бъдат свалени от сайта на производителя. Те са напълно безплатни като единственото изискване е да сте регистриран в така наречения Club Nokia.



Дизайнът на 5510 е необичаен дори за стандартите на Nokia.

Новите мобилни телефони на Sony Ericsson

Серия "7" е вече готова

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Конкуренцията сред производителите на мобилни телефони достигна ниво, при което единственият изход е в обединенията. След известните трудности в Ericsson и липсата на достатъчно добра реализация за мобилните продукти на японския мегаконцерн Sony в Европа, в известен смисъл очаквано, но и донякъде изненадващо, беше решението двете компании да обединят своите усилия. Новата компания се нарича Sony-Ericsson Mobile Comunications и първите нови продукти с тази марка се очакват през третото тримесечие на 2002 година. Междувременно както Ericsson, така и Sony продължават разработката на нови мобилни телефони.

След сравнително успешните модели Z5 и J5 вече са факт техните наследници, които, освен че са със силно променен външен вид, предлагат на потребителите нови функциии и значително по-висока стабилност и надеждност. CMD-Z7 е типичен представител на горния клас GSM-апарати, ориентирани към хората с по-големи финансови възможности.

Z7 е малък като размер (91x50x25 мм), но не и като възможности.

Апаратът разполага със сравнително голям дисплей, работещ в четири степени на сивия цвят. Сред екстрите присъстват вграденият модем, интегрираният hands-free високоговорител и литиевополимерната батерия, която осигурява до 240 часа в standby-режим и около 5 часа време за разговор. Полифоничната аларма е друга отличителна черта на GSM-апаратите на Sony. Със сигурност "звъненето" на телефоните от тази серия не може да бъде сбъркано с никое друго. От сайта на производителя могат да бъдат свалени допълнителни тонове, някои от които (блеене, мучене, грухтене и т.н.) са доста забавни. Работата със Z7 е изключително лесна и това в голяма степен се дължи на уникалния със своето удобство, усъвършенстван Jog Dial. В новата модификация отново са включени Microsoft Mobile Explorer и POP3/SMTP-клиент, които предлагат известни варианти за работа в Интернет среда.

J7 е по-евтин, но определено атрактивен телефон. Той разполага с повечето от възможностите на елитния си събрат, но е по-тежък (92 грама), със значително по-големи размери(133x44x21,5), а използваната батерия е от типа Li-Ion. Както при Z7, така и тук, външната антена е заменена от вътрешна, което значително подобрява външния вид на апарата.



J7 е с богати възможности и то на прилична цена.



Компактен и многофункционален.


Поща +
12 Mb архив, 8Mb ДИСКЕТА, WAP, POP3, IMAP, SSL, SMS,
най-готиното е че ... НЯМА БАНЕРИ и РАБОТИ ВИНАГИ
Позволи си плюсовете



Mtel